

LA MUERTE LLAMA A TU PUERTA

795 Ptas.

PORTUGAL 900 ESC (CONT)



REGALO EN EL CD-ROM
LEO THE LION JUEGO COMPLETO
Y LAS MEJORES DEMOS

REPORTAJE ESPECIAL
VIDEOJUEGOS DE CINE

PRIMER CONTACTO

Giants

Asghan

Actua Pool

Baldur's Gate

JUEZ Y JURADO

Sin

Fifa 99

Blood 2

Wargasm

Caesar III

Heretic II

Anno 1602

Chaos Gate

Actua Soccer 3

European Air War

F-22 Total Air War

Duelo de hechiceros

Combat Flight Simulator

Heroes of Might & Magic

Star Wars: Behind The Magic

GRATIS SUPLEMENTO
GAME DEVELOPER

CURSO DIV GAMES STUDIO: RESOLUCIÓN DE TIPOS DE
JUEGOS 3DMANIA: SIMULACIÓN TRIDIMENSIONAL
DIRECTX: SONIDO TALLER 2D: CURSO DE ANIMACIÓN

Año 3 • Número 15

Prens
Técnic@



EXAMINER
89

ZONAS

Internet: Juegos de Guerra

AUTOPSIA

Black Dahlia

GRIM FANDANGO
UNA SONRISA LETAL

En Prensa Técnica
hemos dado con la

FORMULA

264

= +PC!



videojuegos



multimedia



hardware



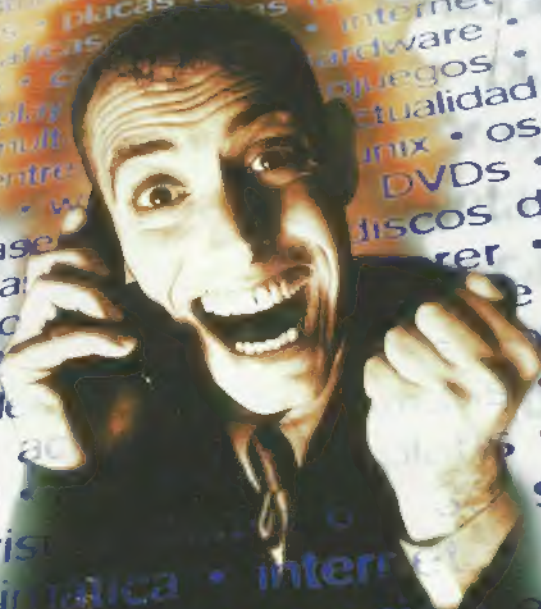
seguridad y virus



linux



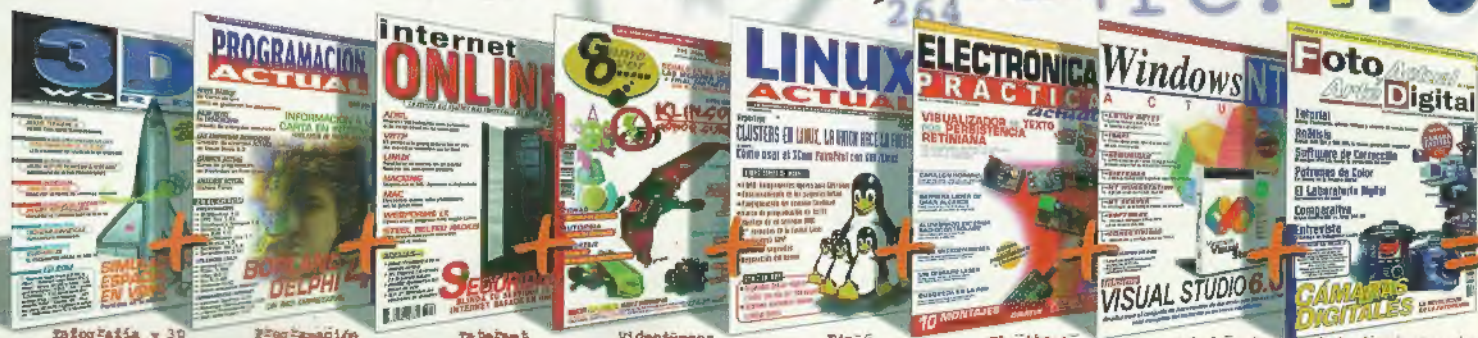
ocio



Más de 250.000 lectores nos avalan cada mes

¡Basta de llamadas! Con lo mejor(*) de nosotros hemos hecho
La revista que lo reúne **TODO** para **TODO**

+PC! +PC!



+PC

(más)

La revista que te da **MÁS**

Encontrarás todo lo que estabas buscando en más de **260 páginas** de actualidad, reportajes, análisis, comparativas, opiniones, novedades del mercado y avances de todos los próximos lanzamientos.

Anunciado en **TV**

MÁS CONTENIDO

- Más información
- Más formación
- Más entretenimiento

DISEÑO

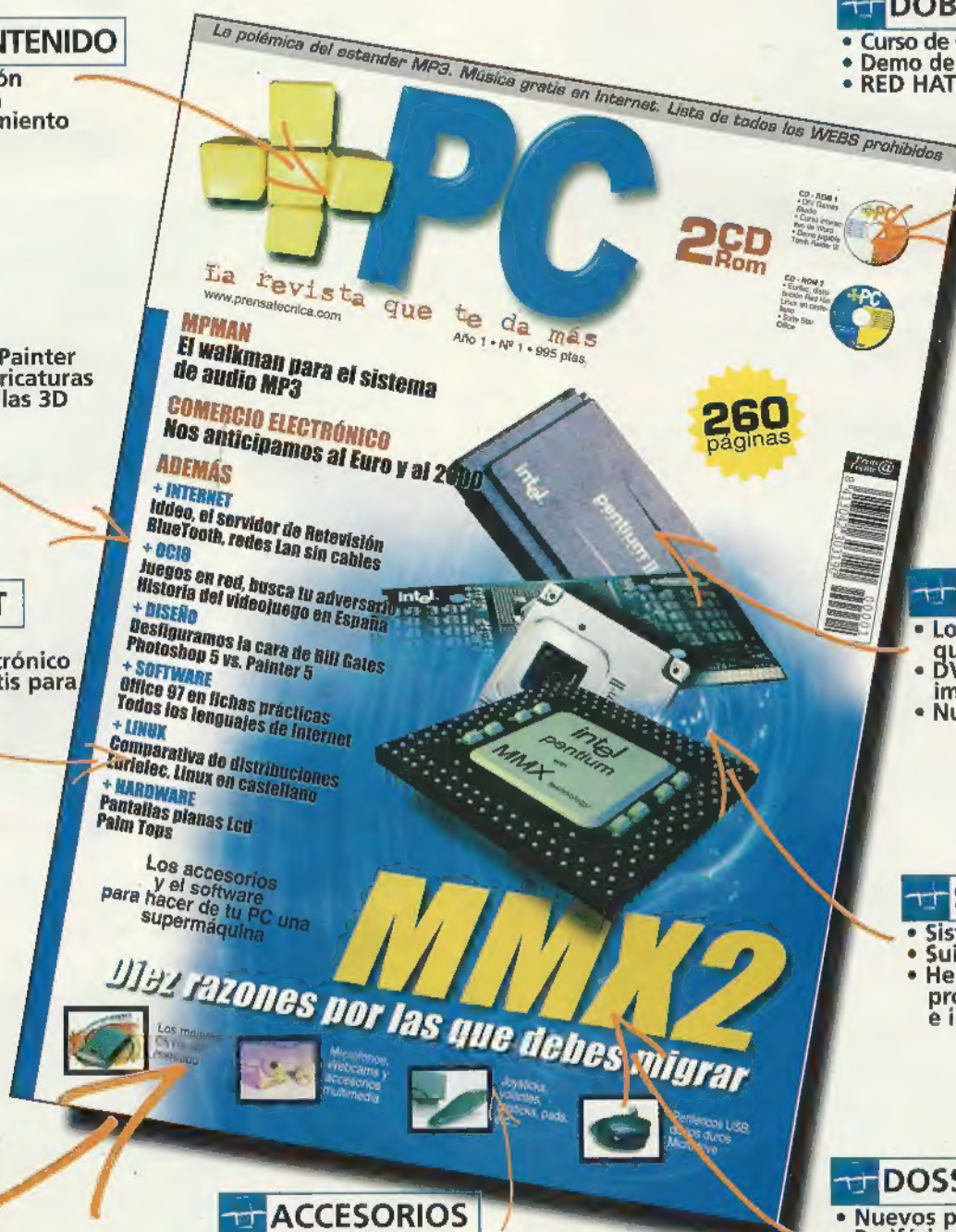
- Photoshop Vs Painter
- Creación de caricaturas
- Ayer y hoy de las 3D

INTERNET

- Iddeo
- Comercio electrónico
- Utilidades gratis para tu PC

DOBLE CD-ROM

- Curso de Office interactivo
- Demo de DIV GAMES STUDIO
- RED HAT LINUX



REPORTAJES

- Los procesadores que vienen
- DVD's, monitores, impresoras
- Nuevas tecnologías

SOFTWARE

- Sistemas operativos
- Suites de ofimática
- Herramientas de programación e infografía

DOSSIERS

- Nuevos procesadores
- Periféricos USB
- Telefonía móvil

ACCESORIOS

- Joysticks, pads, volantes
- Webcams
- Micrófonos

Prens@
Técnic

Edita PRENSA TÉCNICA
Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: (91) 3.04.08.22
Fax: (91) 3.04.17.97

No te pierdas el número 1 de +PC

A la venta el 15 de Noviembre sólo por 995 ptas.

Prens@ Técnica

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador Técnico: Rafael Mª Claudin
rgover@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: Víctor Segura,
Antonio Marchal, Jesús de Santos,
Pedro López, Juan Suárez,
Carlos Glez. Morcillo, Jesús Fdez. Torres

Edición: Julio Crespo, Eva María Villanueva,
Daniel Izcedin

Dirección de Arte: Francisco Calero

Jefa Dpto. Maquetación: Carmen Cañas

Maquetación: Manuel J. Montes,
Marga Vaquero, Silvia M. Villanueva,
Maika Martínez, José A. Gil, Iván Delgado
Mª José Jiménez, Aurora Fernández

Portada: Francisco Calero, Carlos Sánchez

Publicidad: Marisa Fernández,
Sonia Glez.-Villamil, Susana Gómez
marisa@prensatecnica.com
sonia@prensatecnica.com
susana@prensatecnica.com

Supervisión CD-Rom: Jesús Fernández Torres

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: tecnico@prensatecnica.com

Secretaría de Redacción: Eva Cascante

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
José Antonio Rivas, María Salinas

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42, Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: (91) 304.06.22
Fax: (91) 304.17.97

Si llamo desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: epa@prensatecnica.com
http://www.prensatecnica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis

Director Editorial: Eduardo Tonibio

Director de Producción: Jorge Rodríguez

Director Financiero: Felipe Hernández

Directora Publicidad: Marisa Fernández

Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: M y F

Impresión: I. G. Pantone

Duplicación del CD-Rom: M.P.O.,

Servicios Ibéricos, Grupo Cándor

Distribución: SGEL, Avda Valdeaparra, 29

Alcobendas Madrid

GAME OVER no tiene por qué estar de acuerdo con las
opiniones expresadas por sus colaboradores en los artículos firmados.

El editor prohíbe expresamente la reproducción total
o parcial de cualquiera de los contenidos de la revista
sin su autorización escrita.

Depósito legal: M-34080-1997
ISSN: 1138-2597

AÑO 3 • NÚMERO 15
Copyright: 30-03-99

PRINTED IN SPAIN

El principio del año siempre viene marcado por las esperanzas, los planes para el futuro y las nuevas ilusiones. También, por una noche de juegos que tiene, por lo general, una cosa buena: lo que uno se propone después de las doce lo ha olvidado después de un sueño reparador. Aparte de todo lo que aparece y desaparece en unas horas, hay al menos una esperanza que se mantiene intacta: los Reyes Magos. Si no hubo Papá Noel, no nos queda otra cosa; y si hubo, ¿por qué no repetirla?

De cualquier manera, se trata de una ocasión idónea para regalar a nuestros descendientes, o a nuestros amigos o hermanos, un videojuego. En caso, claro está, de que sea necesario tener una excusa para acercarse al mundo del software de entretenimiento. Porque los que amamos este sector y lo vivimos desde dentro sabemos que, como las buenas nuevas, vienen bien en cualquier momento del año. Y lo agradecemos.

Sea como sea, lo cierto es que también durante este mes de enero hay un considerable caudal de videojuegos moviéndose en el mercado, alegrando las noches lluviosas del invierno, sirviendo de imprescindible reloj a los estudiantes en la época de exámenes que se avecina, si no ha empezado ya. Por este motivo nuestro número viene cargado de más sorpresas que nunca.

Por lo demás, el programa estrella de este número es Grim Fandango, una espectacular videoaventura que vuelve a elevar el género a las elevadas cumbres a las que nos acostumbramos en el pasado. Además, hemos descifrado una complicada aventura, de título Black Dahlia, que agradecerán todos aquellos que no hayan podido pasar de algún punto. Una última palabra para las nuevas secciones que incluimos en este número. Dedicamos una de ellas a los niveles de los mejores programas creados por los usuarios, dentro del CD incluimos los mencionados niveles. También hemos abierto el Games Revisited, donde mostraremos los mejores productos que salen ahora a bajo precio. Os esperamos el mes que viene. ¡Hasta entonces!

14 Cine y Videojuegos

El cine, esa gran arte de este siglo, ha ejercido una influencia en el mundo de los videojuegos. Las relaciones de amor y odio que ha habido entre estos dos géneros son analizadas en un reportaje dedicado a los lectores que estén ávidos de adrenalina lúdica y del mejor celuloide.



22 Grim Fandango

Sentido del humor mexicano, gran calidad gráfica y una aventura enrevesada y de buen gusto son las principales bazas de esta excelente producción de Lucas Arts. Los amantes del género estarán encantados con su resurgir.



Sumario

6 Índice CD-Rom Una breve guía de las sorpresas que encontrarás en nuestro CD-Rom de portada.

18 Primer Contacto .. Actua Pool, Asghar, Baldur's Gate, Giants.

22 Juez y Jurado ... Volvemos a la carga, sin prejuicios e insobornables. Anno 1602, Futbol Manager, Cesar 3, Chaos Gate, Star Wars Behind the Magic, Blackstone Chronicles, Actua Tennis, Total Air War, Fifa Soccer 99, Combat Flight Simulator, Actua Soccer 3, Warsgasm, European Air War, Sin, Need for Speed III, Duelo de Hechiceros, Blood 2, Dune 2000, Heroes of Might & Magic III, Heretic II.



50 Autopsia Black Dahlia. Esta vez hemos puesto en grandes apuros a nuestro investigador particular, sólo tenéis que echar una ojeada a estas arduas páginas para comprobar la complejidad de tan amplia aventura..



10. Noticias. La actualidad buscada con precisión y comentada con nuestro peculiar estilo.

11. Trucos. No es una sección para torpes, sino para los jugones que temen estancarse en un juego.

72. Zona Arcade. Espacio para los que prescinden del argumento en favor de la acción desenfundada.

74. Zona RPG. Aquí llegan cargados de calidad nuevos mundos de fantasía.

76. Zona Internet. Un nuevo tema es un nuevo océano para internautas.

79. Niveles de usuarios. Inauguramos una sección dedicada a quienes desean dar mayor longevidad a sus juegos favoritos.

80. Zona Estrategia. Una comparativa de cuatro próximos lanzamientos con muchas cosas que aportar al género.

82. Correo. Una ejemplar crítica a nuestra revista que a demuestra que es también vuestra.

CD-ROM DE PORTADA

DEMOS

- Heretic II
- Sin
- European Air War
- Tomb Raider III
- F-16
- Lode Runner 2
- Duelo de Hechiceros

JUEGO COMPLETO

- Leo the Lion:
Un plataformas que vuelve a los orígenes.
- Race Mania:
Un arcade de carreras de vista cenital.

Shareware, 3D Mania, Taller 2D, Niveles, etc.

Indice CD.

D E M O S

HERETIC II

Quake 2 con perspectiva en tercera persona y ambientado en el mundo de la espada y la brujería. Tal vez esta demo no consiga satisfacer todas tus ansias de machacar a criaturas del lado oscuro, pero a buen seguro te dejará un buen sabor de boca y la intención de conseguir el juego completo (lamentamos este furtivo ataque a tus bolsillos). Como estas a punto de comprobar, el mundo de Heretic II no le falta espectacularidad tanto en los detalles de los enemigos, como en los decorados o los efectos luminicos de las diferentes magias. De agradecer el perfil del héroe: estética de elfo para abrigarse paso por medio de la técnica del saltimbanqui y el despliegue de sortilegios a mansalva. ¿Qué cuántos niveles entran en la demo? Los suficientes... para que te lamente cuando terminen. De nada.



DESARROLLADOR: Activision
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.
GÉNERO: Plataformas 3D



F- 16

No contentos con ofreceros un par de alas, os damos cuatro, encima, éstas son un poco más modernas. Ponte a los mandos de este poderoso avión y vuela un poco sin necesidad de tener que comer esas platos fríos que te sirven en los aviones comerciales mientras el pasajero de al lado no hace más que tirar sus tenedores en tu comida. En serio, ante ti tienes la demo de uno de los mejores simuladores de combate aéreo que puedes encontrar en el mercado. Merece la pena invertir algo de tiempo en aprender a manejar tu aparato mientras sobrevuelas territorio enemigo, que, por otra parte, no te aconsejamos que te delengas en apreciarlo, pues tus ojos deben estar puestos en el radar para que ningún caza aparezca de improviso y te deje fuera de esta demo mucho antes de lo que te mereces.

DESARROLLADOR: Novalogic
DISTRIBUIDOR: ERBE
GÉNERO: Simulador

EUROPEAN AIR WAR

Quizá técnicamente no contemple tan buenos gráficos como el programa de Microsoft, desventaja que cubre con otros interesantes aspectos, como la inclusión de muchísimos aviones en el cielo y unos sonidos de motores y metralla que se meterán dentro de tus huesos hasta que sudas. También aconsejamos el uso de una tarjeta aceleradora además de un potente equipo, con esto de tu parte tienes para horas de diversión y nosotros la seguridad de que pienses que has hecho muy bien adquiriendo esta revista. En fin, que te damos alas, un poco viejas, es cierto, pero repletas con las bombas necesarias para que disfrutes sólo delante del ordenador y eches un poquito más para abajo (según vayas volando más alto) tu vida social. Desde aquí, y sabiendo la gran demo que te ofrecemos, pedimos perdón a tu navio/a y aquellos vecinos que insisten, pobres, en dormir.

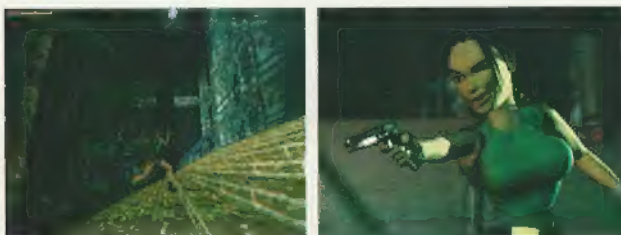
DESARROLLADOR: Microprose
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.
GÉNERO: Simulador



CONTENIDO CD

TOMB RAIDER III

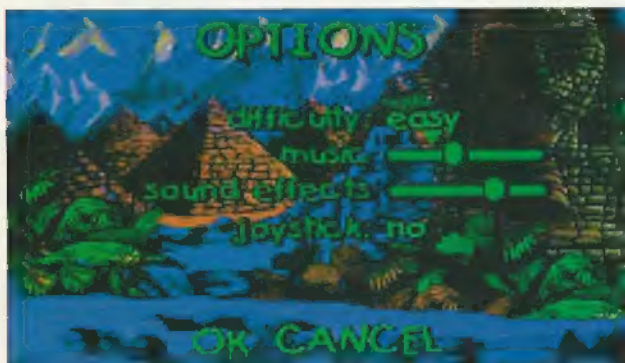
Una ración de sutil erotismo tampoco viene nada mal para amenizar el contenido de un CD. Por nuestras lectoras cambiamos este inicio de párrafo y decimos: ¡Por fin una protagonista femenina de armas tomar! Luego, nos ponemos serios (ante la fija mirada del jefe) y nos dedicamos a hablar de las características de la demo: buenos gráficos, acción y diversión hasta que el programa te avisa de que ya es hora de comprar el original, movimientos de lujo y detalles en cada escenario. Este es un adelanto del crack para estas novedades, si aún no has tenido ningún título de la saga, carga esta demo en tu disco duro y comprenderás que el programa no sólo vive de su nombre. La calidad es indiscutible, las horas que vas a robarle a tus descansos están garantizadas.



DESARROLLADOR: Eidos
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.
GÉNERO: Plataformas 3D

JUEGOS COMPLETOS

Este mes ofrecemos a nuestros lectores dos juegos completos. El primero de ellos, *Leo the Lion*, es un excelente programa de plataformas en el que tendrás que convertirte en el indiscutible dueño y señor de la selva. Es decir, en su rey, el león. El juego es sencillo, intuitivo y directo, además de poseer las necesarias dosis de humor en un título de este género. El segundo, *Race Mania*, es un arcade de carreras de coches en el que tienes que resultar vencedor en circuitos cerrados. Desde un punto de vista cenital, debes sobrevivir a unas divertidas carreras en las que todo es posible, desde hacer chocar a tus contrincantes hasta atropellar a los espectadores. Se trata del juego que, por un problema técnico, no fue incluido en el CD-Rom del mes pasado. Para instalarlo, ejecuta el instalador que se encuentra en el raíz del primer CD. Dos programas completos que colmarán las ansias de diversión y gozo de los lectores.

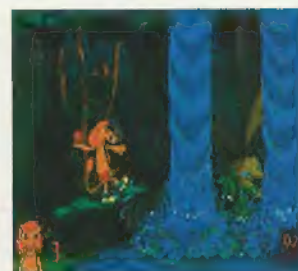


DUELO DE HECHICEROS

Con la intención de abarcar todos los géneros en nuestro CD de portada, aquí os brindamos la oportunidad de probar un juego que tiene un poco de todo. Por un lado, hechizos, muchos hechizos; por el otro un modo de administrarlos y ponerlos en uso que tiene mucho que ver con los juegos de estrategia en tiempo real. Una idea bastante original para los que siempre desearon crear ejércitos de la nada y volcarlos sobre sus enemigos sin implicarse personalmente en la batalla (en el mejor de los casos, puesto que si te ves obligado a usar el bastón de mago para dar mamporros a los enemigos... ya te adelantamos que vas muy mal). Un consejo (aparte de que te instales la demo en tu disco duro): trata de situar a tu mago en las fuentes de mana, así sentirás cómo fluye la magia por tus dedos de tal manera que invocar auténticas hordas será un juego de niños.



DESARROLLADOR: Mythos
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
GÉNERO: Rol-Estrategia



DISTRIBUIDOR: Digital Dreams Multimedia
GÉNERO LEO THE LION: Plataformas
GÉNERO RACE MANIA: Carreras

Niveles

- BROWSERS:**

DRIVERS:

ACDSEE 2.3.

[illegible]

ANTIVIRUS ANYWARE PARA WINDOWS.

ACROBAT READER 3.0.

GRAPHICS WORKSHOP

PAINT SHOP PRO 5.01.

SEA GRAPHICS VIEWER 1.3.

VIRUSSCAN DE MCAFEE 3.1.8.

WINZIP 7

[illegible]

COOLEDT 96

Game Developer

Clasificadores de CD-ROMs, CD-Audio, CD-i, CD-R, Compact Disk, CD-Consolas y el nuevo formato DVD.



**Nueva serie portátil
multiuso FOLIO con capacidad
para 12, 24 y 48 CDs, Zips
y disquetes**

La serie de clasificadores CD3 es la única que cumple todas las recomendaciones de almacenaje de los fabricantes de CD's, permitiendo clasificar verticalmente colecciones enteras de CD-ROM's o Compact Discs en un espacio mínimo sin que se toquen ni se rocen entre sí. Disponen de un sistema patentado de índice, regleta y botón deslizante para localizar y sujetar el

CD-ROM elegido en la tapa superior al abrirlo, para cogerlo fácilmente con los dedos sin tocar la superficie de lectura del láser. Premio a la innovación tecnológica en USA en 1996. Disponible en modelos portátil rígido (con capacidad para 20 CD's), FOLIO (con capacidad para 12, 24 y 48 CD's) y de sobremesa con o sin asa con capacidades para 40, 60 y hasta 80 CD's en colores beige o negro.

Desde 3.995 pta

Disponible en grandes almacenes, grandes superficies, tiendas de informática y los siguientes puntos de venta:



(91) 564 18 86

Importador
exclusivo para España y
Portugal
(Venta exclusiva a distribuidores)

www.kdc.es

LA CORUÑA
ALICANTE
ASTURIAS
BALEARES
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
CASTELLÓN
MADRID
MADRID
MÁLAGA
PONTEVEDRA
STA. CRUZ DE TENERIFE
TARRAGONA
TOLEDO
VALENCIA
ZAMORA
ZARAGOZA

INFOTRÓNICA FERROL
TIEN 21 (FERRETERÍA PROGRESO)
GALASTUR INFORMÁTICA
W-MEGA
LUDINFO
TECHNO PLANET
BEEP INFORMÁTICA (OCI 84)
OPEN MULTIMEDIA
BEEP INFORMÁTICA (ATME BILBAO)
VOBIS (INGESBURG)
AGORA TELECOM
HOLLYWOOD MULTIMEDIA
INFORMÁTICA Y FUTURO
VASCO INFORMÁTICA
VOBIS (GALVEN INFORMÁTICA)
WONDERTECH
GRUP INFORMATIC I SERVEIS
LOBATO VIVAR
DISPROIN LEVANTE
INFOZAMORA
ICIS INFORMÁTICA

(981) 35 99 93
(96) 538 11 45
(98) 533 04 19
(971) 29 66 55
(971) 71 29 18
902 464 464
(93) 225 81 75
(93) 457 82 75
(94) 441 91 98
(947) 22 83 66
(964) 72 21 37
(91) 447 26 19
(91) 345 00 17
(952) 21 98 92
(986) 21 30 82
(922) 24 26 03
(977) 44 63 43
(925) 22 14 10
(96) 361 36 65
(980) 51 52 16
(976) 75 26 25

Venta a Domicilio:

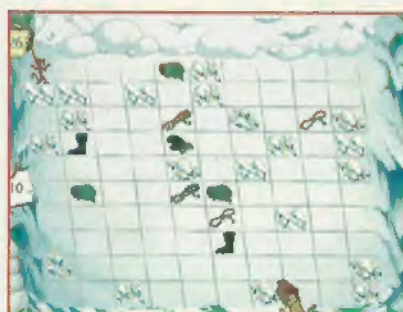
CLUB MULTIMEDIA
Llamada gratuita: (900) 180 363

MISCO
(91) 843 50 00

Circulo ASM
(902) 21 00 44

ACTION
(902) 18 16 14

Multimedia para los más pequeños



Llegan las vacaciones más apreciadas por los pequeños y por aquellos que desean colarles sus productos. Con las calles iluminadas, las pagas extras, el tiempo libre y la ensoñación que se deriva de tal entorno, se crean los días adecuados para la venta de juguetes. Pero la nueva generación (estos enanitos que no tienen ni idea de quién era Mazinger-Z) empiezan a pedir a sus padres productos que puedan meter en el ordenador, paso previo a que se familiaricen con el caótico orden de *drivers* y directorios. ¿Software quieren? Pues software se les da; ahora bien, quienes ponen las pelotas son sus padres que, lejos de buscar por entre las estanterías donde se pudiese encontrar *Carmageddon 2*, desean dar por bien invertida su compra mediante un producto educativo. Las grandes compañías conocen al dedillo esta materia, por lo que lanzan sus productos a través de dos frentes simultáneos: por un lado está el componente de la vistosidad o la diversión dirigido a los pequeños usuarios, a tal efecto aprovechan el éxito de las películas animadas que, sabiamente, combinan con el atractivo que los niños encuentran en los ordenadores; por la otra vertiente, dirigida a los compradores, llenan sus programas con tales características que los conviertan en elementos educativos, sobre todo en el plano de la creatividad que es donde mejor se encuentra el desarrollo del niño con su disposición al ocio.

La cualidad imprescindible de todos estos productos es la sencillez de su manejo, a menudo mediante el ratón y la diversidad de menús, con lo que se garantiza la habituación de esos locos bajitos con la nueva era informática. Los gráficos, la música (que sea pegadiza o que el niño ya conozca de una película) y la caracterización de los per-

sonajes (voz en castellano y digitalizada para que nuestros hermanitos lo "flipen") son las características que determinarán que los niños no se acuesten a su hora o bajen tarde a cenar.

Cada película Disney trae consigo una horda de productos asociados. El software es uno de ellos. Hemos tenido la oportunidad de "gozar" (tendríamos que decir "aprender", pero a algunos de la redacción ya se nos está cayendo el pelo) con tres títulos. Tanto la *Aventura Interactiva de la Sirenita* como la de *Mulan* poseen ciertas cualidades que los hacen muy recomendables dentro de su género. No sólo mostrarán al niño situaciones en las que habrá de resolver enigmas al estilo de las aventuras gráficas, sino que le ofrecen múltiples actividades para que desarrolle su lógica, memoria y capacidad de inventiva. Esta última merece una especial atención, ya que consiste en una sencilla interfaz destinada a combinar varios elementos (dibujos, texto y música) con los que el niño puede crear su propio cuento. También, en el caso de la *Sirenita*, puede componer y con *Mulan* diseñar su propia moda y luego imprimirla. También, en ambos casos, se incluye la recu-

rente capacidad de poder cantar a modo de Karaoke (estáis advertidos para el momento en que os supliquen que cantéis con ellos). El tercero, *El Reino de las matemáticas de Aladdin*, de la serie Disney, tiene como guías a los personajes de ya sabéis qué película (el genio sigue siendo el plato fuerte) en un recorrido a través de diversos problemas de carácter matemático, pudiéndose seleccionar el nivel de dificultad o varios juegos lógicos que están aparte, en la "zona de recreo".

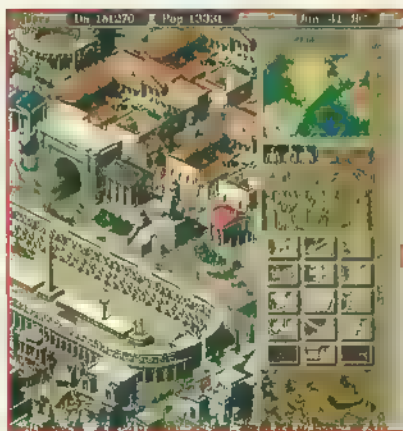
La competencia también abarca este mercado y *Anastasia* también tiene su yo virtual en un programa que responde más fielmente a los cánones de la videoaventura (facilita, dividida en capítulos y con unos gráficos realmente buenos) a falta de otras actividades "educativas".

Por último, *Quiero ser una estrella del Rock* va a permitir al chaval que ya da la lata con la batería crear su propio grupo y poner sus ruidosas creaciones (pues el programa permite la composición según cinco estilos de música) en el tope de la lista de éxitos. Al menos, el niño puede jugar con los cascos puestos.



Lo que echábamos en falta en Caesar III

Parece ser que mucha gente lo ha demandado y el emperador de Sierra ha terminado por ceder a las peticiones de su pueblo. Por fin ha salido un editor de terreno para el último éxito de la compañía. Con él podremos inventar nuestras propias provincias desde su misma geografía y situar en ella a los pueblos bárbaros que deseemos hacer frente. Pero lo realmente bueno de esta noticia es que el editor es totalmente gratis. Sólo tenemos que pasaros por la página que Sierra ha dedicado a este gran juego, www.Caesar3.com, y bajaros el editor. Eso sí, paciencia, porque esa parte de la Red suele estar atestada de futuros ingenieros agrónomos. Si no podéis acceder a Internet, seguís siendo fieles a nuestra revista porque, posiblemente el mes que viene la incluyamos en nuestro CD.



Edición de lujo para Civilization II



Sí, aunque nos pese a los más puristas, algo faltaba a *Civilization II*: que se pudiese jugar contra oponentes humanos. Después de ser uno de los juegos que más bases ha sentido en el mundo único, de haber arrosado en las máquinas registradoras de medio planeta y haber introducido al género de la estrategia a muchos escépticos, al fin nos llega *Civilization II Gold Edition*. Para tal aniversario, Microprose y Hasbro han unido sus fuerzas para así brindarnos la posibilidad de hacer perrerías (guerras, espionaje, tratados falsos, traiciones, etc.) a civilizaciones manejadas por otro humano, todo esto vía Modem, Serial, e-mail, LAN e Internet. Además, esta edición dispondrá de doce escenarios nuevos hechos por los creadores del juego original. Sólo un posible defecto: esta edición a buen seguro colapsará la Red, pero paciencia, el juego abarca siglos... unas horas de más no nos harán daño.

QUAKE II Net Pack #1: Extremeties

Hay una raza especial surgida de lo más hondo de la Red, una mezcla de programadores de pro y gente de armas tomar: los "quakers" o fanáticos de *Quake* y *Quake II*. En su madurez de partidas multijugador. Desde el principio los desarrolladores de este culto tuvieron muy presente a sus posibles seguidores. Al tal efecto hicieron que sus juegos fuesen fácilmente manipulables por todos aquellos aficionados que tuviesen una buena idea para extenderlo en todos los frentes del mundo único. Se cuentan por cientos todas las modificaciones, añadidos o mapas que

se han ido incorporando al programa original. Todos esperamos con ansiedad *Quake III* que estará especial y exclusivamente diseñado para las partidas multijugador pero antes de que llegue este lanzamiento ya podremos ir saboreando las emociones de esta nueva "forma de vida" gracias al pack que lleva como título *Extremeties* (se referirá al rango de violencia o a las partes de los soldados que salen cuando usamos una recortadora?). En este pack venará una buena colección de pieles (la apariencia del jugador), niveles y modificaciones de órbita recén salidas de Internet.



AUTOPISTA AL CIELO

Star Trek Tng	Proein
Alpha Centauri	Microprose
BattleZone II	Proein
Drakan	Psygnosis
Quake 3	Proein
Nations	Psygnosis
Revenant	Proein
Wall Street Tarder	Virgin
Vampire	Proein
Loose Cannon	Microsoft
Heavy Gear II	Proein
Rings	Friendware
Civilization Call to Power	Proein

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN,
SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA
MES SORTEAREMOS CINCO MAGNÍFICOS WORLDS
WIDE RALLY.

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
JOSÉ CARLOS VILA BENNASAR (PALMA
DE MALLORCA)
MARIO ABAD LÓPEZ (MELILLA)
ISAAC FERNÁNDEZ (VALENCIA)
ANTONIO BARBOSA CRESPO (ORENSE)
PARLO MOVILLA GIL (MADRID)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

DIRECCIÓN: _____

POBLACIÓN: _____ CODIGO POSTAL: _____

Mis juegos favoritos son:

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

GAME OVER – TOP 25

C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2 – 28037 MADRID

TOP 25 GAME OVER

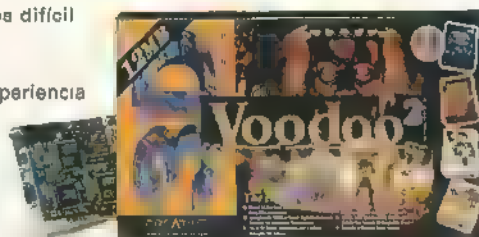
1	1		
2	2	<i>Starcraft</i>	Blizzard
3	4	<i>Fifa 98</i>	E.A.
4	3	<i>Tomb Raider</i>	Eidos
5	15	<i>Comandos</i>	Eidos
6	6	<i>Age of empires</i>	Microsoft
7	5	<i>Warcraft 2</i>	Blizzard
8	8	<i>Monkey Island 3</i>	Lucas Arts
9	7	<i>Red Alert</i>	Virgin
10	10	<i>Myth</i>	Eidos
11	12	<i>Pc Fútbol</i>	Dinamic
12	10	<i>Civilization 2</i>	Microprose
13	24	<i>Broken Sword</i>	Virgin
14	13	<i>Hearth of Darkness</i>	Infogrames
15	12	<i>Lands of Lore 2</i>	Virgin
16	16	<i>Hexen 2</i>	Raven
17	14	<i>Heroes 2</i>	3Do
18	21	<i>Blande Runner</i>	Westwood
19	25	<i>Screamer Rally</i>	Virgin
20	17	<i>Diablo</i>	Blizzard
21	18	<i>Snow Ware</i>	1D
22	-	<i>Quake</i>	Id
23	20	<i>Dune Nuken 3D</i>	3D Realms
24	19	<i>Jedi Knight</i>	Lucas Arts
25	22	<i>Unreal</i>	Epic

en la
dimensión Creative
 no solo juegas
 sino que
vives los juegos

3D Blaster Voodoo2™

- 3Dfx Voodoo2 para la máxima velocidad en el juego
- 180 millones de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más alto que la tarjeta gráfica Voodoo original
- Incluye una serie de juegos impresionantes

Imagina un lugar donde los juegos son tan parecidos a la vida misma, que es difícil diferenciar la fantasía de la realidad
 Imagina un lugar donde la última tecnología en gráficos 3D proporciona una experiencia visual tan rica y absorbente que quedas impresionado transcurrido un tiempo después de haber finalizado el juego.
 Detén tu imaginación. Entra en la dimensión Creative cuando veas el nombre Creative. Tu PC ya no será el mismo otra vez



Tarjetas de Sonido

Tarjetas Gráficas

Altavoces

PC-DVD

Video

CREATIVE

La otra dimensión para tu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de productos mencionados son marcas comerciales registradas o marcas registradas de sus respectivos propietarios

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaif.com/spain

Mayoristas autorizados: Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro
 Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern

Nombre _____ Apellidos _____

Dirección _____

Código Postal _____ Población _____

Videojuegos de celuloide

HISTORIAS DE CINE LÚDICO

AUTOR: R. M. CLAUDÍN

Desde los comienzos del apasionante software de entretenimiento, los profesionales de este sector han vivido una estrecha relación de amor odio con un arte mayor de esta época, el cine, que ha prestado excelentes motivos y estructuras sólidas y, finalmente, ha acabado por rendirse a este nuevo medio de expresión.

El arte de este siglo, el cine, ha absorbido las virtudes y los defectos de las otras grandes artes y a su vez, ha influido en todas ellas de una forma o de otra. Así, el cine de las últimas décadas ha asumido formas literarias, ha adoptado la estética o las enseñanzas de los artes plásticos, se ha servido de los conceptos de la arquitectura para sus estructuras o, sencillamente, sus escenarios monumentales. Y, a la inversa, los artistas se han rendido a la influencia del cine. Al principio, la relación era más bien balbuciente, como ocurre con todo lo que empieza, pero más adelante se ha formado un flujo de influencias muy provechoso para todas las partes implicadas en él.

El software de entretenimiento no se puede considerar un arte todavía pero poco a poco se va acercando a una categoría superior a la de simple "entretenimiento" que con tanta ligereza le adjudicamos. Así, alguno de los grandes videojuegos del momento son verdaderas piezas maestras, no

sólo por su elevada calidad técnica sino por su exquisita realización, sus planteamientos sólidos y sus estructuras terribles. En este mismo número es posible comprar el programa *Grim Fandango* que es un programa que se acerca mucho a lo que podríamos considerar más o menos, una obra de arte.

Pues bien, desoyes de que el mundo de los videojuegos le sacara todo el jugo posible al cine, éste ha empezado a hacerse con muchos de los planteamientos lúdicos, si no, directamente, a realizar versiones en celuloide de videojuegos.

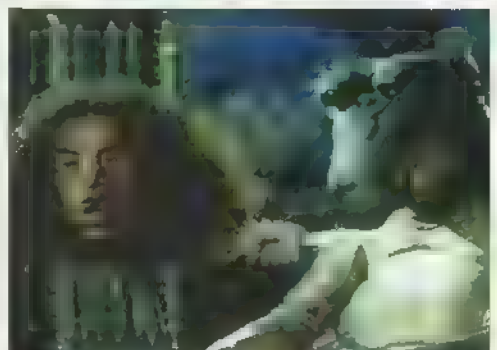
Echemos un vistazo a los sucesos intercambios que ha habido entre uno y otro medio.

Para empezar es imprescindible hablar de los grandes sagas que han parido al cine en la segunda mitad del siglo y que por sus características y la gran cantidad de público que han absorbido eran candidatas a convertirse en

videojuego. Así ha sucedido con *Indiana Jones*, *Star Wars* y *Star Trek*, las tres series que más videojuegos han producido. Sin embargo, en su caso el flujo ha sido siempre desde el septimo arte hacia el mundo del software lúdico. Dentro de la serie *Star Trek*, la última aparición fue *Klingon Honor Guard*, pero hemos visto arcades 3D simuladores de la vida de un *Klingon* aventuras y un largo etcétera que rápidamente ha pasado a formar parte del caudal coleccionista de todo *trekkie* que se precie de serlo.

Indiana Jones tampoco podía faltar en los PCs aunque se ha mudado más al campo de las aventuras. Todas recordamos con cariño títulos como *Indy III*, *Indiana Jones IV* o incluso sus *Aventuras de Escritorio*. Y esperamos con ansia la futura *Indiana Jones & The Infernal Machine*. Los argumentos eran conocidos por todos, a tama del personaje se vía de indiscutible gancho y el desarrollo de las aventuras estaba prestado de cine o gráfico.

La otra gran saga de LucasArts es naturalmente la de la *Guerra de las Galaxias*. Y ésta, quizá, es la que más



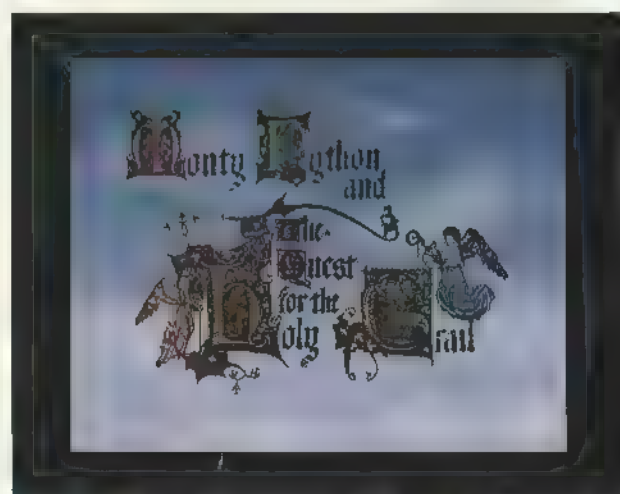
tarde se agota. Aunque solo sea por las tres nuevas entregas de la saga, a guisa de las cuales ya es suficiente. Así, el programa con el que inauguraron la era CD fue *Rebel Assault* centrado en la trilogía y después se han sucedido *The Force*, *Dark Forces*, *X-Wing*, *Rebel Assault II*, *Shadows of the Empire*, *X-Wing vs. The Fighter*, *Jedi Knight*, *Star Wars Modesty*, *Star Wars Rebellion*, etc. Han tratado los más diversos géneros. Sin embargo, antes que

películas que sirven de inspiración, nos interesan aquellos filmes que permanecen en un videojuego mediante algunas estructuras heredadas o asimiladas.

Cine y videojuegos, una relación apasionante que ya ha durado muchos años

En este sentido, tenemos que hablar más bien de videoaventuras que si no vienen directamente de películas, si han copiado sus modos y maneras. No se trata sólo de la protuberancia de vídeo, como en títulos de tipo *Phantasmagoria*, una profusión que implica una mecánica de trabajo similar a la de un filme (producción, actuación, montaje, etc.), sino más bien de





esperar. Eso sucedió con *Waterworld*, la odisea de Kevin Costner que acabó en fracaso económico y se convirtió en un programa de estrategia que se limitaba a salvar el tipo.

Pero ha habido casos, cuanto menos, casos más divertidos, muchos de ellos dirigidos casi exclusivamente a clubes de fans. Así ha sucedido, por ejemplo, con el grupo de humor anglosajón Monty Python, que ha visto versiones lúdicas de películas como *Los caballeros de la mesa cuadrada* o *El sentido de la vida* (por cierto, ¿para cuándo *La vida de Brian* en videojuego, con la maravillo-

sa secuencia de animación que acompaña los subtítulos de la película?). En un principio, quizá también entraría en este grupo la serie *Dune*. Sin embargo, *Dune*, el videojuego, abrió el camino de la mejor estrategia en tiempo real, de modo que en este caso podemos decir que la película, o el libro, sirvieron de simple pretexto.

No defraudó tampoco la versión lúdica de *Blade Runner*. Se trataba de una aventura que seguía muy de cerca los pasos de un filme mítico. No sólo el argumento se apoyaba con fuerza en la película sino también, y sobre todo,

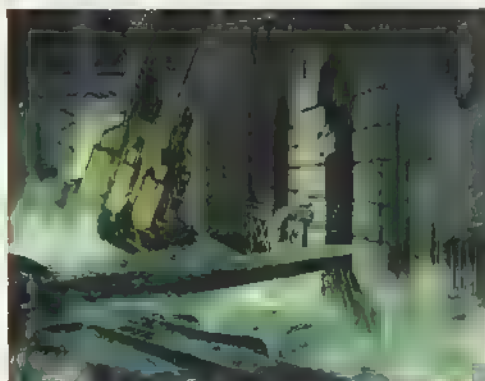
la excelente ambientación e incluso los personajes protagonistas, de similar calado que los maravillosos actores que dieron vida a estos personajes de ficción. Otra de las series futuras que se ha convertido en videojuego es *Alien*. Sin embargo, la calidad de los títulos basados en ella no era demasiado elevada. Además, tampoco es fácil encontrar los referentes en la película y las referencias en el juego.

Tampoco fue excesivamente afortunada la versión lúdica de *Batman Forever*. No era otra cosa que un arcade de lucha en el que enías que enfrentarte con todo lo que se parase adelante. Era un programa convencional y poco convincente que apenas tuvo resonancia. Si la tuvo la trilogía *Die Hard*, una excelente serie de títulos que se basaba en la saga homónima (aquí, conocida como *La jungla de cristal*) protagonizada por un Bruce Willis muy cercano al mejor momento de su carrera. Mención aparte mere-

cen los videojuegos que, misteriosamente, han acabado, o van a acabar, en celuloide. Hay, sobre todo, dos series que lo han hecho, y no son videoaventuras: *Mortal Kombat* y *Street Fighter*. Estas dos series son, como sabéis de lucha, lo cual no parece que tenga mucho que ver con una estructura cinematográfica. Sin embargo, ¿qué tienen de estructura cinematográfica las películas venidas de tales juegos? Dejando de lado algunos clásicos de la lucha en el cine, como algunas joyas de Bruce Lee o la primera película que dirigió Walter Hill, llamada precisamente *Street Fighter* (nada que ver con el

juego), lo cierto es que la lucha en el cine no ha dado nunca productos demasiado brillantes. Con mejores perspectivas se presenta el futuro *Tomb Raider*, un filme de aventuras que estará basado en el espectacular videojuego.

Muchas películas y muchos juegos se nos quedan en el tintero, desde luego, pero no tenemos más espacio. Este repaso sirve para constatar la influencia recíproca de estos dos medios en los últimos años. Una influencia productiva que ya ha empezado a producir algunos frutos maduros y esperamos que siga por buen camino en el futuro. ♦



Roma no se construyó en un día ...

... igual tú puedes.



Presentamos el kit de expansión Age of Empires: "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.

AGE of EMPIRES THE RISE OF ROME EXPANSION

Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia.
Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes.
Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.

Nuevas formas de producción para producir unidades más eficientemente.
Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo.
Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.



4.990 Ptas.*

*Necesario disponer de Age of Empires para instalar el kit de expansión. Incluye cupón de reembolso de 2.000 ptas. en el interior para usuarios registrados de Age of Empires.

* Precio de venta estimado. IVA incluido.



Hasta dónde quieras llegar hoy!

Microsoft

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al cliente Microsoft 902 197 196 o visita nuestra web www.eu.microsoft.com/spain/home/

Próximamente los mejores juegos

UN FUTURO NO MUY LEJANO

Este mes os presentamos seis excelentes programas que llegarán hasta nosotros en los próximos meses. Las siguientes páginas os presentan un poco de todo; y no engañan, porque en nuestro futuro más cercano nos esperan programas de distinto cariz y abundancia estilística.



Simulación de efectos muy precisos

ACTUA POOL

La serie Actua de Gremlin Interactive vuelve a meternos en el ordenador aquello con lo que ya podemos jugar en el mundo real, en este caso un billar. No sólo están dispuestos a ahorrarnos el paseito hasta el bar más cercano o las docenas de pelotas que vale una partida sino que aprovechándose de las ventajas de la tecnología nos traen nuevas cosas y opciones. Por ejemplo, ¿quién de los presentes ha visto una mesa de billar con la forma de dos rectángulos dispuestos perpendicularmente? En Actua Pool podréis ver

las inmensas posibilidades que brindan a los ángulos y a la trigonometría estas curiosas formas. Además podremos jugar en diez entornos diferentes; desde el club bar tipo American country hasta la atractiva sala de un club nocturno pasando por el clásico salón de una casa casa. Todo eso frente a dieciséis oponentes, por lo que cada uno con su propio estilo de juego. Pero no sólo están concentrando esfuerzos en la ambientación o la IA, también en la velocidad, de forma que el juego no correrá a menos de 24 frames por segundo.



Teniendo en cuenta todos estos detalles pensamos que no se saltarán la imprescindible base del programa, a saber, un engine que aguarde la precisión de los golpes a las bolas, aparte de admitir una interfaz que haga de su manejo

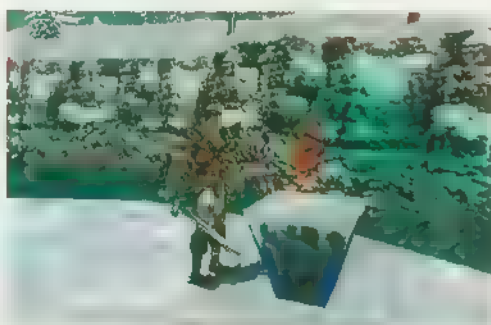
algo intuitivo. Si cada objeto de un simulador de esa categoría ha de ser un apego tal a la realidad que podamos presionar de tener una mesa de billar en casa, así como de ensayar en nuestro ordenador esos espectaculares tiros que



en la vida real nos pudieran costar una embarazosa situación o la pérdida de una apuesta. Este inminente lanzamiento, que viene abriendo paso con una buena dosis de marketing, está previsto para Playstation y PCs.

Cuando Tomb Raider cogió la espada

ASGHAN, THE DRAGON SLAYER



La primera impresión que uno tiene tras echar un vistazo a este juego es su enorme parecido, en cuanto al desarrollo, con el gran clásico protagonizado por Lara Croft. Eso sí, ambientado en el

mundo de la espada y brujería, y con todas las diferencias que este argumento implica: utilización de una espada para el combate y, para los amantes de las armas de alcance, la posibilidad de disparar

con arco. Esto sin nombrar los hechizos que dan la salsa a este tipo de juegos. Entre ellos podemos contar con las populares bolas de fuego, los truenos, la metamorfosis, el convertir en piedra al enemigo, la protección contra la magia o los dragones, etc. Todos siguen en forma y realización los cánones más elementales de la fantasía medieval. Nada de dudas en cuanto a originalidad, que ya han sido dispuestos para la jugabilidad y la sencillez de manejo. La calidad gráfica del juego es impresionante, aun-



que esto, dados los tiempos que corren, nos sabría a poco sin una correcta ambientación. Afortunadamente también se ha cuidado este punto por medio del sonido y los detalles (la calidad de los fluidos es sorprendente). Poco más se puede pedir a un juego de estas características, salvo que contenga escenarios suficientemente variados para mantener el interés



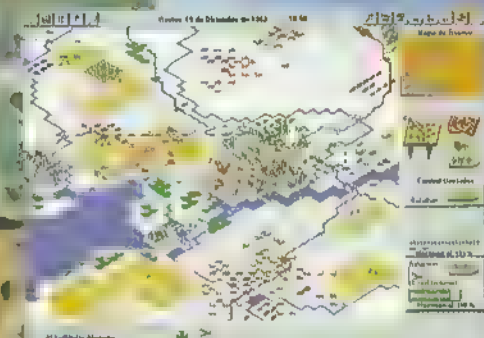
a lo largo de sus pantallas. A este efecto, Asghan incluye una extensa y precisa geografía: el Bosque de Otoño, el Reino de los Elfos, la Ciudad del Lago, etc. Aparte de escenarios interiores. Un total de sesenta personas/enemigos estarán repartidos por estas localidades pensadas para los amantes de género de las plataformas-arcade 3D.

La Batalla de Stalingrado



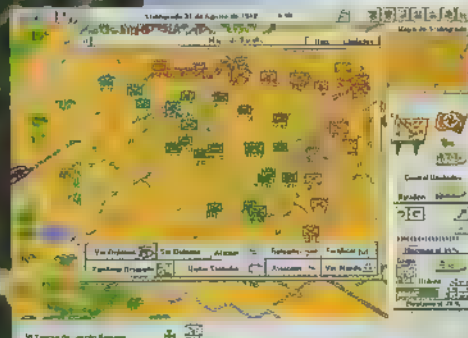
PC
CD rom

Boris
Grandes Batallas



Historia y Geografía
Las Unidades

Si te gusta la **ESTRATEGIA MILITAR**
Este es **TU JUEGO**



Ordenes gen.
Unidades

Unidades
Tridimensionales



Buscalo en tu Kiosco habitual ó
solicitalo al : 903 44 44 44

Te la entregamos sin gastos de ENVÍO

2.995.- Ptas.
I.V.A. incluido

- Estrategia Militar en Tiempo Real / I.A. Avanzada / Ejes Honorarios de Combate
- Escenarios en perspectiva isométrica con unidades TRIDIMENSIONALES
- Divisores Históricos que participaron en la batalla (Nivel de Batallón)
- Animaciones tipo real de unidades, destrucción de Edificios y Unidades.

El juego se puede jugar en castellano o en inglés

41020 SEVILLA

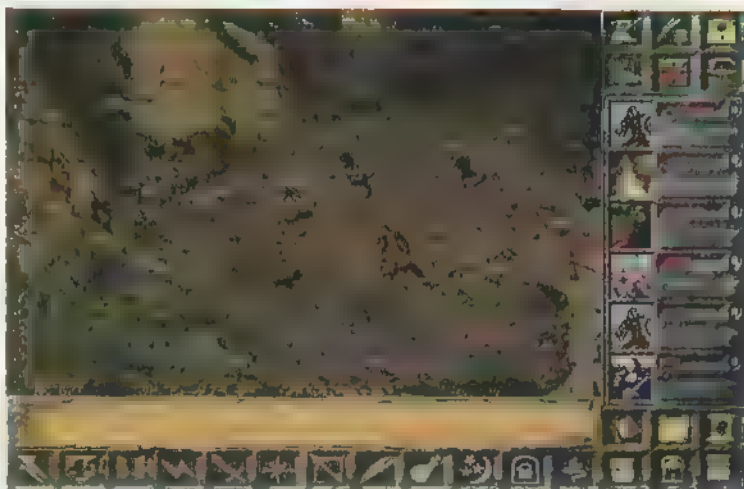
Camd Software

Rol puro y duro para todos los públicos

BALDUR'S GATE

Aquí llega otro RPG de la familia Advanced Dungeons & Dragons (más concretamente de su serie desarrollada en los Reinos Oscuros) con los suficientes ingredientes como para convertirse en un clásico de género. Para empezar sigue a pie de la letra todas las reglas del original, por ser el primer juego de Rol tanto en la creación de los personajes como en el desarrollo del combate. Posee casi

10.000 pantallas dispuestas a modo de scroll que conforman un ambiente que ha procurado hacerse creíble gracias a un sistema por el cual toma "vida" siguiendo los ciclos que corresponden a un mundo normal, día, noche, y aspecto de suelo tras una lluvia, etc. Con todo, lo fundamental será la libertad para interactuar con estos reinos, empezando por la creación del héroe (entre varias razas y profesio-



nes, así como con diferentes habilidades) las relaciones con personajes manejados por IA (podremos llegar a constituir un grupo de seis caracteres) y la exploración del entorno, tarea que podremos llevar a cabo gracias a que la resolución de juego no

es lineal y a la inclusión de numerosas tareas o pequeñas misiones. Por supuesto todos los números y variables que tanto papel ocupan en una partida de rol a viejo estilo, los llevará de forma automática el ordenador facilitándonos la aventura y haciéndola

más fluida. Por último, destaca el empeño de los programadores en que podamos identificarlos plenamente con nuestra persona, no sólo por lo que ya hemos mencionado con respecto a su creación, sino respecto a los distintos gráficos que poseerá.

DESARROLLADOR

INTERPLAY

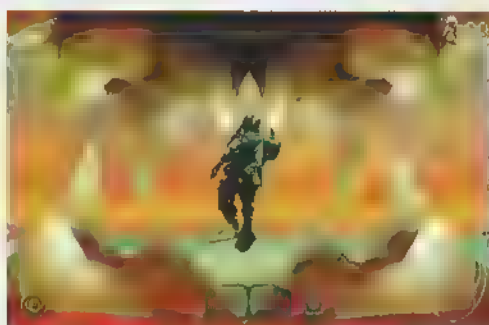
GÉNERO

PRÓXIMAMENTE

Originalidad, belleza y caña

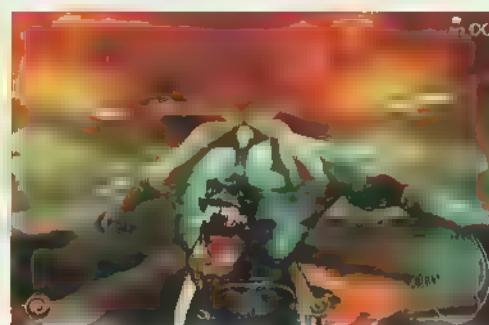
GIANTS. CITIZEN KABUTO

Pensábamos que Starcraft había llegado al tope en eso de diferenciar bien el modo de juego según la raza que escogamos, pero el nuevo lanzamiento de Planet Moon va a dejar esta virtud a la altura de la más ingeniosa simplicidad. Porque en Giants la elección de los caracteres va a determinar de mayor manera que en ningún otro programa el desarrollo del juego. Si a quien o a qué diga que pueden tener en común una



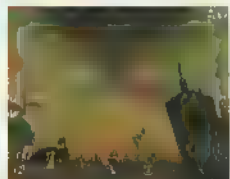
raza venida del espacio con bombas atómicas y parafernalia tecnológica, una tribu de bellas amazonas o sirenas o

espíritus femeninos (que más da, sean lo que sean) tienen una hermosa inclinación al desnudo) y un enorme gigante, probablemente el personaje protagonista más grande en la historia de los videojuegos, que se dedica a comer y a aplastar. Hay una respuesta tie-



nen en común el deseo de poseer un mundo paradisíaco y no hacer ascos a la violencia para conseguirlo. Ahora bien, mientras que los Meccaryns van a emplear la tecnología para lograr sus fines, las Sea Rapers utilizarán la magia y Kabuto se decantará por los pisotones. En principio parece que el juego tira más hacia el lado Arcade, aunque dosis de estrategia no le van a faltar con este fin se habrá de usar a cierta especie

dócil y trabajadora para construir, diseñar armas, colocar trampas o, sencillamente, como forma de energía (esto es, metérselos en la boca). El juego es hermoso hasta decir basta con unos paisajes dignos de cualquier postal que invite al turismo tropical. Vamos a esperar mucho de este lanzamiento puesto que sus creadores (aque los que desarrollaron MDK) nos tienen muy mimados con sus ideas originales y su buen hacer.





MERCURIO

Consultores y Auditores de Telecomunicaciones

SOLUCIONES
DE ALTO NIVEL EN
TELECOMUNICACIONES

DISEÑO WEB

ACCESO A INTERNET

WWW.MERCURIO.NET

TEL (91) 360 20 55 - FAX (91) 360 21 75

Un guiño de Ultratumba

GRIM FANDANGO

AUTOR RAFAEL MARIA CLAUDIN

El Más Allá nunca ha sido tan simpático como el imaginado por los mexicanos. Con una influencia confesada de su divertida celebración del Día de Todos los Muertos y un estilo más bien propio del género negro nos llega una videoaventura clásica en su concepción pero puntera en su realización técnica. Un título que ha sido concebido para que los usuarios se mueran de risa.

Varios años después se pueden encontrar dentro de esta exquisita superproducción de aventuras. En primer lugar, poderoso e mexicano. Algunas de las películas de fondo a guisa de los gros de enguete de la traducción española la inspiración de gran parte de las creaciones gráficas e sentido de humor que subyace a lo largo de todo el desarrollo del programa. Y ya que he visto a indígenas mexicanos ofrecer a sus muertos Peps Cola acompañada de amientos en un domo que no es el nuestro se lo que me digo.

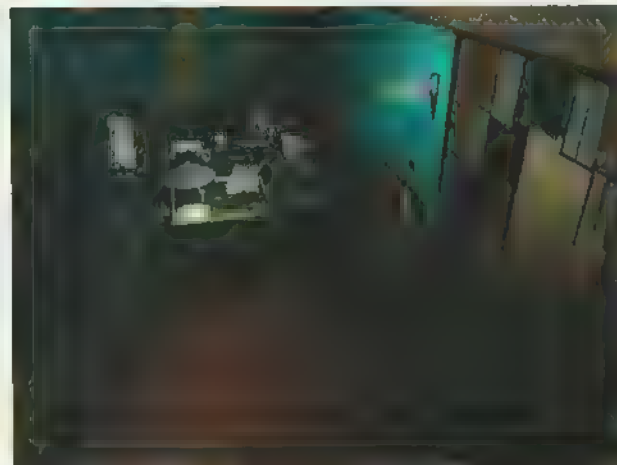
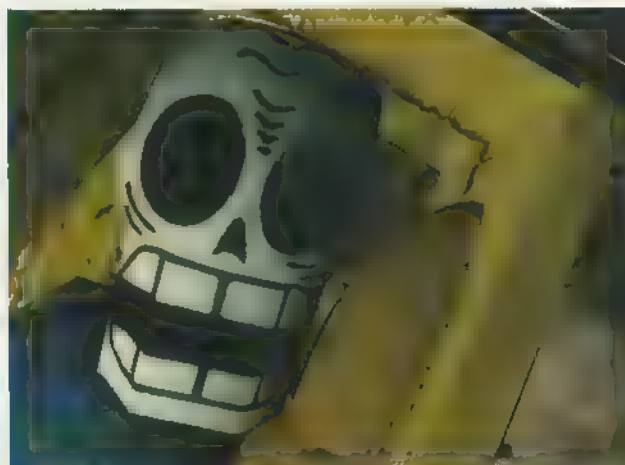
En segundo lugar poderoso también porque es el que da cuerpo al juego, se encuentra el del género negro en cualquiera de sus formas novelesca o cómica. Algunas medidas, a guisa de ambientes, muchos de los encuadres elegidos e desarrollo de la trama y la elección de personajes tipo de género. Y ya que he vibrado con Hammer y con Chondor que he visto innumerables veces los rostros adustos de Bogart, Edward G. Robinson o Welles en las clásicas.

cos de los cuarenta de propia Welles Reed Hawks o Huston y que no he podido olvidar todavía a personajes de comedia como Torpedo de maestro Benet también en este caso se lo que me digo.

Y han elegido un género para desarrollar una aventura siempre que se tome como ayuda y no como escabridad como le ocurrió al desafortunado Philip Marlowe. Hay en él multitud de diálogos ágiles de situaciones límite, de personajes con carisma hay en él un desarrollo muy marcado ascendente siempre y con los puntos de inflexión, eso si, a las ocultas que necesitan el espectador y lector e jugador.

SURREALISMO

Tampoco hay que olvidar el aliento surrealista que lo abarca todo en el juego. Se trata de algo muy mexicano, y no sólo porque la forma de ser de los de allá nos parece surrealista a los de acá. No es casualidad que el maestro español de surrealismo Buñuel, tuviera la oportunidad de desarro-





UNA TRAMA SÓLIDA

Pero dejémoslos de ajenos para centrarnos en el juego. Tienes que asumir el papel de Manny Calavera, un esforzado agente de viajes del otro mundo que tiene que ascender dentro de una empresa en la que se le tiene que hacer la fama se complica a medida que el jugador avanza a lo largo de las maravillosas niveles del programa.

Personajes poligonales para una aventura de una calidad gráfica muy elevada

La interfaz de manejo de programa es sencilla e intuitiva. Nunca aparece el cursor. Cuando puedes interactuar con algún objeto del escenario, sencillamente Manny vuelve la cabeza hacia él. Con una tecla te informa de lo que es cada cosa y con otra te permite utilizarla. Lo único que personalmente, no me acaba de convencer

de todo es la forma de utilizar los objetos que se tienen en el inventario. Presionando una tecla Manny se abre la chaqueta y le va enseñando los objetos que posee, entre los que eliges uno. Pero no te los enseña todos de golpe. Si buscas uno que precisamente se encuentre al final de todos, tienes que soportar la visión de los anteriores.

Todos los personajes que aparecen han sido realizados con elementos poligonales. Sin embargo, se ha buscado en ellos una funcionalidad sencilla que permite que equipos que no sean demasiado potentes soporten el juego sin demasiadas complicaciones. Los detalles con los que han revestido a los personajes de este juego son excelentes. Signos de una compañía que ha crecido con las videoaventuras. Cuando Manny saca su hoz, por ejemplo, la despliega como si se tratara de un bastón de ciego. También es divertido ver como un esqueleto juega a boxeo o una secretaria sin ningún problema con sus células adiposas se pinta las uñas.

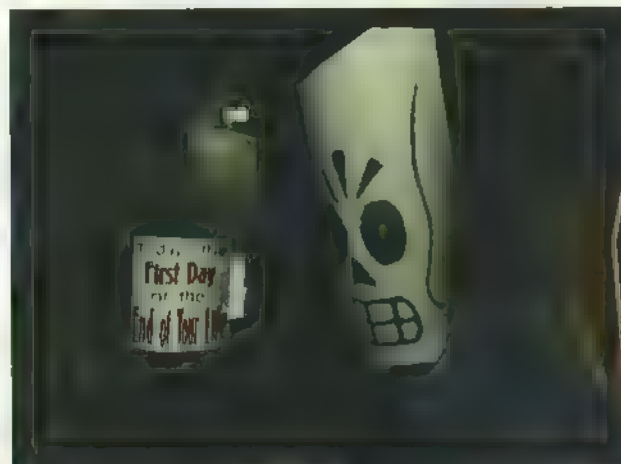
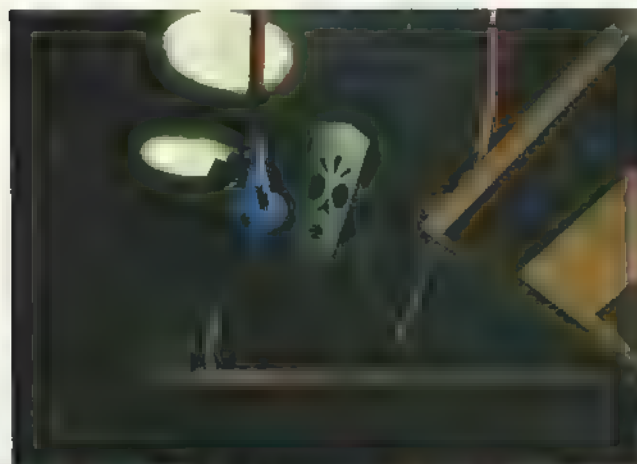
Por su parte en su mundo mexicano aunque crea al cine más rico y, salvo guiños oníricos, menos subconsciente de su carrera. Pues bien, surrealista es sin duda *Grim Fandango*.

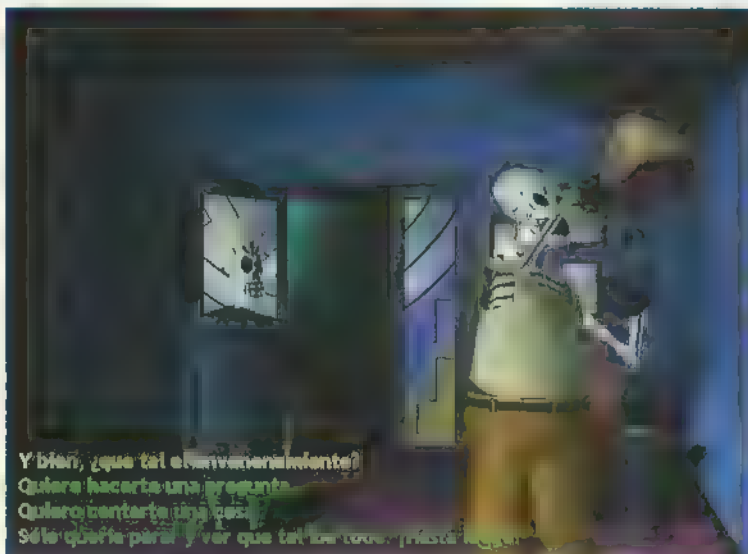
Para empezar a nadie se le escapa que nos encontramos en un mundo onírico en el que las estructuras de nuestra sociedad de vivos muy vivos se repite con un buen saco de huesos que habla que bebe y que lucha por su muerte. Pero lo

mejor es la intrusión del mundo real en el juego o a veces los recursos que los personajes menos investidos de la fama estratagema de la muerte de Bergman, rean en el mundo de los vivos. Es entonces cuando los realizadores del juego han alcanzado las más altas cotas de libertad creativa.

El juego se introduce sorprendido en una serie de pantallas que nada tienen que ver con el hiperrealismo al que nos

han obligado a acostumbrarnos en los últimos tiempos. Son escenarios en los que las perspectivas no tienen razón de ser. Los personajes no mentan a la lógica que demanda la mise en scène tradicional. Mas a en se trata de roles diversos que merecerían exponerse, en los que se mezclan toques de cubismo de fotografía moderna del propio surrealismo e incluso de la generación beat que tanto debe a un grupo de André Breton.





Y bien, ¿que tal el nivel de dificultad?
Quiero hacerte una pregunta.
Quiero hacerte una cosa.
Sólo quería para ver que tal te va. Hasta luego.



GRÁFICOS DE LUJO

La calidad gráfica es muy elevada. Han elegido con buen gusto los colores, que varían según el momento, el lugar. Los escenarios del edificio donde habita Manny son bellos: en el exterior los colores son de colores oscuros, como el negro, el gris, el blanco. En el interior, sin embargo, está lleno de colorido. El mismo colorido que se encuentra en el sonido de Manny y la opor-

ta de su vida. Damos los elementos poéticos son sencillos pero no son como el programa. También hay que tener en cuenta las posiciones de cámara elegidas. Muchas de ellas son monumentales, y abundan las montañas, vertiginosas, como si estuvieras en un mundo de pedregales más propios de la primera época de Trier.

Lo mismo se puede decir del sonido: los melodías son excelentes. Está

escogidas con acierto, y no te llegan a agobiar en ningún momento. Desde el principio con el toque de bandolero que abre el juego, te ayudan a sumergirte en la narración. Unos ligeros aires de jazz para las investigaciones en la oficina de Manny, un alegre pedregal, un intenso sonido anino para la feria y así sucesivamente. Los efectos especiales de sonido de la música de fondo, de los pasos de los personajes, de los líquidos que se vierten, etc. En definitiva, de lo que acompaña los movimientos habituales de los personajes a lo largo de la aventura.

Los videos que te encontrarás a lo largo de desarrollo del juego, las cortas de presentación del programa, son excelentes. En ellos se percibe perfectamente el estilo de cine negro que envuelve el programa. La presentación del juego, en la que Manny Calavera se



enfrenta a un dilema sin posibilidades para comprar uno de sus viajes para muertos, es una maravilla para el jugador.

La dificultad de los enigmas que tienes que resolver es ascendente, de manera que no te puedes confiar. Quizá los menos acostumbrados a enfrentarse a y descubrimientos de este tipo, leman algunos detalles, pero los azeados en estos casos se encontrarán con un nivel medio. En cualquier caso, el programa no es especialmente difícil, sino, más bien, sencillamente asequible.

¿Y EN CASTELLANO?

No podemos irnos sin agradecer la traducción a nuestro idioma de este juego de estas características. La calidad es que a estas alturas debería ser una norma de todas las compañías, pero

como quiera que hay muchas que no se deciden a correr con ese gasto, hay que felicitar a los responsables. Además, han hecho un buen trabajo con los diálogos, las voces, las, etc. Tan sólo habría que objetar que en ocasiones no se corresponden demasiado con el movimiento de las mandíbulas de los protagonistas, aunque quizá eso sólo pase en equipos poco poderosos.

Se trata, en resumen, de una aventura fascinante. Un acabado genial, un trasfondo de gran solidez y una calidad técnica excelente. Esperamos que este título sirva para revitalizar un género que en los últimos tiempos ha vivido horas bajas, debido en gran parte a la llegada de vez mayor de otros géneros que han atraído a buena parte del público. Como la estrategia. ♦



CARACTERÍSTICAS	
GRÁFICOS	96%
SISTEMA RECOMENDADO	P200 64 MB
PLATAFORMA	PC
MULTIJUGADOR	1
VEREDICTO 2	
GRABISMO	96%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	
UNA AVENTURA HASTA LA MÉDULA	

Estrategia para nostálgicos

ANNO 1602

DESARROLLADOR

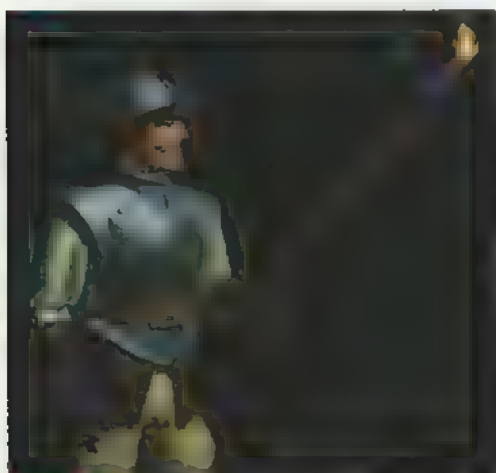
DISTRIBUIDOR

INFOGRAMES

GÉNERO

AUTOR: IGNACIO PULIDO

En los albores del siglo XVII, lejos del peso clasista de occidente, comienzan a levantarse nuevas naciones. Los recursos del nuevo mundo son considerables, pero la manera de extraerlos está sujeta por los peligros que entrañan las nuevas tierras, los piratas y las luchas entre los diferentes colonos. Inevitablemente todo esto nos conduce de nuevo a la estrategia.



Vamos a empezar por el final. ¿En qué falla Anno 1602? En la competencia, y es que, aunque sea muy buen programa hay excelentes competidores dentro del

género. Una vez más habremos de buscar las diferencias entre unos y otros en la historia que esgrimen. Así, un fanático de los imperios espaciales, aunque también lo sea del género de la

estrategia. Jugarmente ha sacado de interés en este programa si tiene en cuenta aquellas que si le pedían que administrara ciudades y unidades en las distancias cósmicas. Esto que resulta harto obvio, tiene su excepción cuando aparece un juego que aporta una novedad: no es el caso del que nos ocupa. Anno 1602 se limita a recopilar todos los anteriores de este género, eso sí, combinados casi a la perfección.

Hay un referente claro del programa: habíamos de aquella joya de Sid Meier llamada Colonization. De cara al argumento, Anno 1602 sigue los mismos pasos: llegar con un



barquito a una isla, descargar colonos y empezar a construir una ciudad. Pero las diferencias con su antecesor son abismales en cuanto a tecnología y complejidad se refiere.

UNA SIMULACIÓN SENCILLA PERO COMPLETA

Como dictan las buenas costumbres, el juego viene con un tutorial. Y es de muy agradecer el que sea bastante bueno. Nada de tener que pasar de una a otra pantalla defendiéndose a menudillo de minucias que pueden ser aprendidas de manera automática o

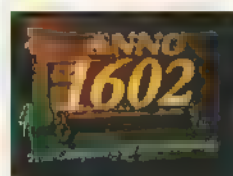
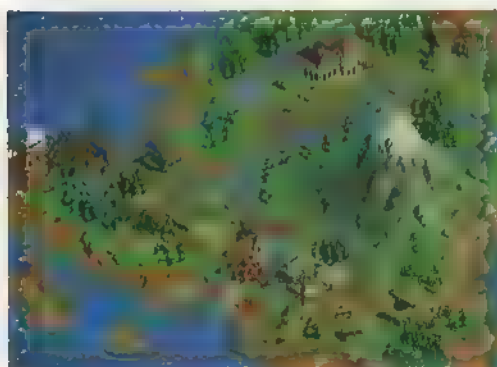
largo de juego. Este tutorial es tan escueto como efectivo. De hecho, parece que la intención de los programadores de cara al desarrollo del juego era hacerlo apto para todos los públicos: estuviesen o no familiarizados con la estrategia (y les ha resultado puesto que en Alemania, origen de este juego, ya han vendido más de 100.000 copias).

Un notable alto para Anno 1602. Si a nos queda subrayar sus múltiples posibilidades gracias a la nitidez que pueden manejar muy bien ya desde los primeros minutos de juego.

CARACTERÍSTICAS

Ya hemos comentado que es un conglomerado de todo lo que ha sido la estrategia hasta el momento. Esto, con el objeto de esquematizar estas líneas, se puede resumir en las siguientes apartados:

- Construcción: de todo tipo de edificios, tanto militares como civiles y productivos, sobre un mapa detallado que admite tres niveles de zoom y está repleto de figuras animadas, desde los colonos hasta los animales del bosque.
- Combate: tanto en tierra como en mar, el sistema con la opción de disparar los barcos y diferentes fortificaciones. Sencillo, pero en este caso es de agradecer para que no interfiera con las otras partes de juego.
- Comercio y producción: tal vez la sección más trabajada. Es de agradecer que podamos acceder a las mercancías y a la mayor variedad de productos a los que tenemos acceso, muy a mano gracias a una buena y muy cuidada interfaz.
- Diplomacia: muy justa, y con una IA muy simple. Pero cumple y da interés al juego. Desde las mareas de guerra, por este apartado, el juego contra oponentes humanos, opción que el programa incluye.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

P133, 32 MB

MULTIJUGADOR

No

VEREDICTO

GRAFISMO

80%

JUGABILIDAD

85%

TOTAL

EL AÑO DE LAS LLUVIAS TORRENCIALES

DESARROLLADOR

ELECTRONIC ARTS

GÉNERO

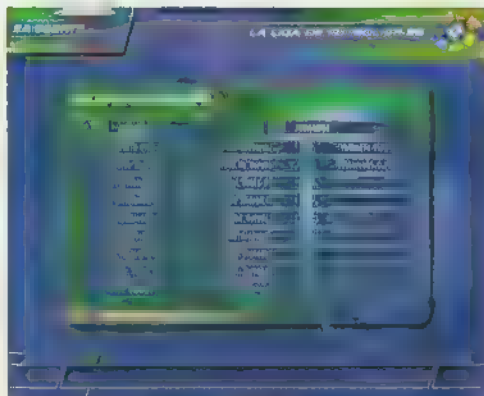
La enciclopedia de la liga

LIGA DE FÚTBOL 98-99

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Si todavía nos estamos limpiando la baba que segregamos al vislumbrar el todo poderoso FIFA 99. Nos llega a nuestra pantalla también de la mano de Electronics Arts un simulador de gestiones para poder llevar un club de fútbol.

La verdad es que últimamente nos preguntamos todos los usuarios de ordenador y más todos los que nos gusta el fútbol qué es lo que pretende Electronics Arts con esto del deporte rey. Sabemos que esta compañía tiene todos los derechos sobre los estamentos de fútbol, que puede hacer y deshacer a su antojo en todo lo que refiere a este deporte pero de ahí a sacar productos que no aporten nada al género y realizar juegos (por llamarlo de alguna manera) jugables va un abismo. La verdad es que año tras año Electronics Arts nos sorprende todavía más con sus sonados lanzamientos de la saga FIFA. Ponen a un futbolista que esté de moda como podrían ser Raúl o Morientes, se hace una presentación de juego por todo lo alto y a vender Fifas por



doquier. Pues la verdad es que si Electronics Arts quiere vender este producto de La Liga de Fútbol 98-99 va a tener que poner la imagen del mismísimo Rivaldo y hacer una de las mejores fiestas / presentaciones de juego, porque va a tener difícil que a gente se decante por este título. Y vamos a dar unas cuantas razones y justificaciones de todo esto, no vayáis a pensar que es hablar por hablar.

En lo que se refiere a jugabilidad se podría calificar de nulo, o sea que no tiene ya que el simulador se encarga de jugar por sí solo a duración de un partido de fútbol. Y menos mal que no se juegan los noventa minutos reglamentarios porque sino el producto sería paupérrimo. La verdad es que tiene una base de datos impresionante que incluye todos los datos de los equipos de primera y segunda división. Podrás realizar los mejores fichajes para poder llevar a tu equipo a lo más alto, y esto es la fin de la Champions League. Ya que empezarás jugando el campeonato de liga y si consigues ser el campeón podrás balarte e cobrar con los mejores equipos de Europa en la máxima competición europea.

FINANCIERO

Pero no sólo llevarás las riendas deportivas de un equipo sino todo lo referente a las finanzas del club. Tú serás el máximo responsable de lo que entre y salga en materia económica. Dispondrás de un presupuesto que harás que aminorar o disminuir según tus deseos en las altas finanzas. Podrás hacer que suban los precios de las entradas que aumente el coste de la publicidad estática en el

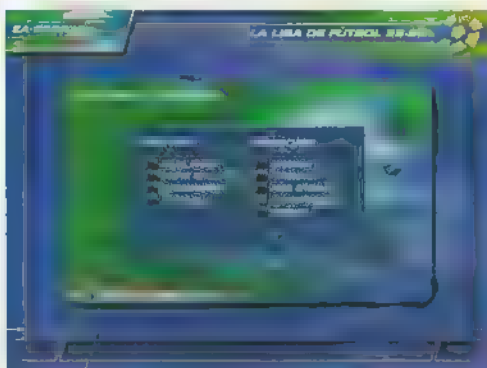


estadio, construir instalaciones nuevas según el presupuesto que tengas en el momento, tales como personas, campos de entrenamiento, incluso una tienda deportiva en la que los jugadores produzcan que se vendan seños de tu equipo, es decir los que se conoce como merchandising.

PARCO EN DETALLES

La visualización que posee este producto es mínima ya que todo lo que tiene son auténticas bases de datos referentes a los equipos de fútbol. Incluso los jugadores que salen al campo a disputar el partido lo

son los mismos modelos cogidos de los anteriores. La posibilidad que te brinda este producto es poder verlo tanto en 2D como en 3D desde distintos puntos de cámara. El sonido ya ha sido oído anteriormente. El conocido periodista Manolo Lama se encarga de narrar los partidos pero la opción nos es familiar por el acostumbrado comentarista y sobre todo porque los cortes que escuchamos en esta nueva versión son exactamente los mismos que se escuchan en el FIFA. Únicamente nos queda decir al respecto que sigamos disfrutando de FIFA 99. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO: P200, 32 MB, ACELERADORA 3D

MULTIJUGADOR: No

VEREDICTO

GRAFISMO: 75%

JUGABILIDAD: 85%

TOTAL

UN MANAGER QUE PUDO SER EXCELENTE



Juega a ganar con Genius

En sus 30 años de vida, los productos Genius han alcanzado una excelente reputación en todo el mundo gracias a su capacidad de innovación y facilidad de uso. Su línea de productos se extiende desde Ratones, Scanners, Tabletas, Teclados y Joysticks hasta Dispositivos Multimedia.

Descubre la nueva gama de controladores y dispositivos multimedia de Genius, y conviértete en el número uno de los juegos más actuales.

Con Genius saldrás ganando.

Dispositivos de Entrada

- **RATONES:** New Easy Mouse, NetMouse, NetMouse Pro, NetScroll, NewScroll, NewScroll Inalámbrico, Easy Trak (Track-ball)
- **TECLADOS:** Comfy-PR II (AT, PS/2 y Multimedia)

Multimedia

- **INTERNET:** VideoCam, Internet Video Kit
- **TARJETAS DE SONIDO:** SoundMaker 3DX, SoundMaker 64 PCI
- **ALTAVOCES:** SP-306 (72W), SP-710 (120W), SP-330 (160W), SP-718 3D (320W)
- **JOYSTICKS:** Game Hunter G-07, Joystick F-12, Joystick F-21, Joystick F-22, Power Station

UMD

UMD, S.A. • Tel. 94 476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91 654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96 339 03 70

Visite nuestra web:
<http://www.umd.es>



DESARROLLADORES

DISTRIBUIDOR

CORTÉ

GÉNERO

ESTRATEGIA

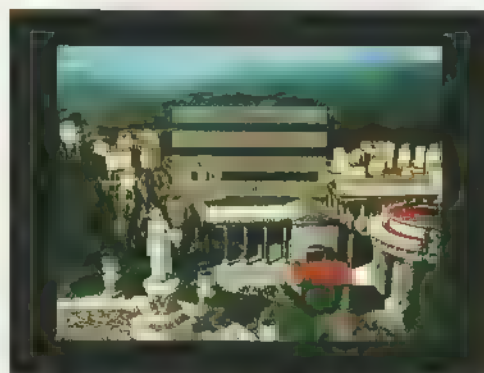
Vox populi, vox dei

CAESAR III

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Construir, administrar, comerciar, defender, aplacar, halagar... muchas más acciones deberás llevar a cabo si quieres que tu ciudad prospere. A un lado, tu pueblo; al otro, César y el Imperio; arriba, los dioses; enfrente, tu carrera de convertirte en el nuevo emperador y este fabuloso juego de estrategia.

Esto era antes un valle poblado por dispersas tribus de bárbaros. Llevaban una vida simple y primitiva, nada de administración, burocracia o impuestos. Pero llegamos nosotros respaldados por la fuerza de nuestras legiones y nuestra flota. Hemos una carretera y a sus lados dispusimos espacios para la construcción de casas. También cavamos la tierra para hacer pozos, al principio, y luego construimos largos acueductos para suplir con agua a nuestra pequeña villa. Atraídos por las expectativas que siempre despertaba el nacimiento de una ciudad, comenzaron a llegar colonos para asentarse en ella que ya comenzaba a ser otra provincia de imperio. Luego vino el comercio y, justo después, a industria que habría de abastecerlo con productos romanos y comida



para esta última. Levantamos una villa principal pues siempre ha habido clases granjas, graneros y casas para aquellos que debían trabajar la tierra.

Con la prosperidad vino el comercio y con éste, el dinero. Creamos un senado y varios "forums" para recaudar los impuestos de entre nuestros ciudadanos. Para hacerles más llevadera la carga fiscal, jugando con nuestra máxima

que reza "pan y circo" levamos hasta nuestra pequeña ciudad comunidades de actores, hipódromos y, finalmente, gloriosos coliseos en los que se realizaban las civilizadas distracciones de gladiadores. Esto fue un primer paso para atraer a esta reconcentrada región la cultura romana. Para enseñar a, almacenarla y expandirla, construimos colegios bíblicos y academias. Cuando los antiguos nativos se percataron de que la simpática ciudad que ya llevaban siglos viendo estaba acabando, se levantaron contra nosotros. Así que rodeamos nuestra ciudad con murallas y nuestras legiones se acantonaron con una buena ración de "Pax Romana".

Pero Roma es cruel, casi tanto como los dioses que la miran desde el mar y el cielo, y todo



esto le pareció insuficiente. Habíamos de progresar más, contentar a emperador con tributos y regalos, hacer de nuestros ciudadanos los seres más privilegiados de todo el Imperio, sofocar las revoluciones internas, medir con exactitud el frágil equilibrio del que depende la felicidad de nuestro pueblo y la seguridad de todo el imperio. Si es una ardua tarea ser gobernador de una provincia que empieza a crecer pero tiene sus compensaciones y una meta sublime: convertirse en César de todo el imperio. Y recuerdo que nada es más gratificante que el ser dueño y creador de una ciudad próspera, bella, rica y, sobre todo, romana.

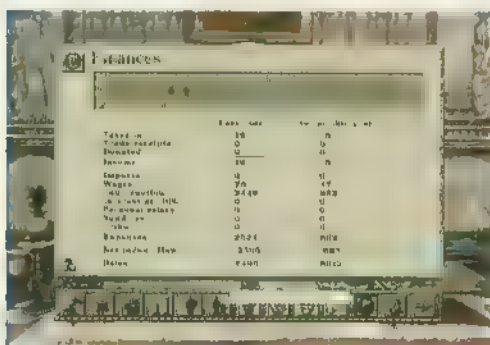
CAESAR III: TAN CLÁSICO COMO EL IMPERIO

Como todos los que leen este artículo ya saben de qué va el juego para aquellos que aun lo ignoran (nuestro más sincero pésame), cuatro párrafos bastan para explicarlo: construir una ciudad romana. Antes de hablar del desarrollo del juego, vamos a pararnos en sus excepcionales técnicas para que veáis que merecen la pena todas las líneas que le dedicaremos.

Primero, los gráficos pequeños, para admitir una perspectiva muy amplia de la ciudad pero lujosamente detallados en SVGA, para regodearnos con ellos podemos rotar el mapa y cambiar los puntos de vista, se echa en falta, no obstante, una opción de zoom.

Las posibilidades son enormes, por fortuna irán apareciendo poco a poco

El sonido es una herramienta imprescindible sobre todo en este juego, para ambientar cada partida. Algo que los programadores no han pasado por alto. Así si construimos un colegio escucharemos la jauría de os niños en clase o si levantomos un mercado podremos oír el próspero rumor de comercio. Por entre las calles se mueven decenas de ciudadanos, cada uno llevando a cabo su tarea diaria. En cualquier momento podemos parar a uno de ellos para que nos dé su parecer sobre la ciudad. "Vox populi", algo que siempre habremos de tener muy



en cuenta para evitar emigraciones o, aún peor, revoluciones dentro de nuestras propias murallas.

Sin duda, lo que está más conseguido en este juego es su práctica interfaz. Caesar III contempla multitud de opciones y todas han de estar dispuestas de tal modo que sean accesibles y claras. Si el botón izquierdo del ratón nos permite seleccionar y construir, el derecho se utiliza para comprobar, observar y recabar información. Todo lo que aparece en el monitor es susceptible de ser analizado desde los alrededores que nos conducen a los diferentes puntos hasta las casas y los ciudadanos. De este modo, en líneas muy generales es que no hacen justicia a la jugabilidad de programa podríamos decir que se construye primero con un botón y luego, con el otro estudiamos los resultados y consecuencias de lo que acabamos de hacer, así sabremos qué hemos de cambiar o qué debemos añadir.

El juego es fácil en cuanto a su planteamiento pero necesita mucha práctica. Sobre todo a los jugadores avanzados, les exige un conocimiento absoluto de todos los mapas que nos explicaran las deficiencias o virtudes de nuestra ciudad. Por ejemplo, hay un mapa que nos indica hasta donde llega el agua de nuestros acueductos.



otro que refleja las zonas más propicias para el crimen o más vulnerables a un fuego. Un vistazo a estos mapas debería bastar para indicarnos donde debemos, por ejemplo, emplazar un pozo o un cuarte de legionarios. Pero hay más.

La ambientación es tal que, apagado el ordenador, se nos antojará seguir comerciando

Un puzzle complejo que evoluciona constantemente. Supongamos que cada edificio que levantamos en nuestra ciudad es como a pie de un rompecabezas. Es decir, que habremos de cuidarnos de emplazarlo, construirlo, en el lugar adecuado. ¿Y cómo saber cuál es esa zona adecuada? Una gráfica nos dice "aquí" pero los ciudadanos y nuestro sentido común insisten en que "aquí no". Sólo las horas de juego nos darán la respuesta a esta pregunta, aunque siempre hemos de

tener presente que ninguna decisión es buena o mala del todo.

Pongamos un ejemplo para ilustrar esto de la manera más adecuada imaginad que estudiamos un mapa indicativo que nos hace ver que en tal zona no hay comercio y que sin él no pueden prosperar los ciudadanos que ahí habitan. La decisión lógica a esto sería poner un mercado para que nuestra gente pueda comprar y vender en él. Ahora bien, si hacemos eso impedimos que los ciudadanos de clase alta se dignen a levantar sus lujosas villas en la zona (¿dónde se ha visto que a un patricio le guste evitarse por la mañana escuchando el alarido que producen los plebeyos para vender sus productos?). En fin, que si ponemos de un sitio es porque estamos jugando de otro principio que no se aplica a los más torpes. Estos siempre ganan, pongan donde pongan.

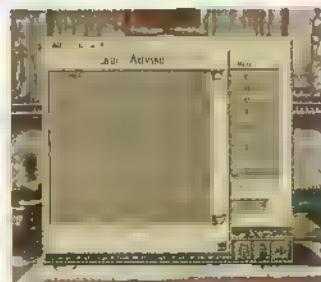
Caesar III es un juego completo y muy completo, tanto en su desarrollo como en su concep-



to. Pero su dificultad viene de la mano de desarrollo de cada una de las partidas que jugamos y no al principio de la misma. Es por este motivo por el que comenzar a jugar no es en absoluto complicado y el aprendizaje es siempre progresivo y se adapta muy bien al nivel de cada jugador. Requiere, desde luego, dosis de paciencia y una buena predisposición a entender qué significa cada cosa en el juego, pero los gráficos el sonido, la ambientación, las constantes secuencias cinemáticas y la promesa de su profundidad temática, ayudan a que este aprendizaje sea ameno y acabe siendo un importante pilar de la jugabilidad del programa.

Por otro parte, se han simplificado algunas cosas con respecto a las anteriores entregas de la serie: ahora sólo jugamos en una pantalla (antes había dos, una para la ciudad y otra para la provincial) además de controlar una interfaz más cómoda y práctica, así como una mejora en la siempre presente ayuda activada por el botón derecho del ratón.

Nos queda recomendarlo, sobre todo a los amantes de los juegos tipo SimCity y de las épocas clásicas de la Historia. Habría también que hablar de la parte bélica del juego, pero éste es sólo un añadido más a la excelencia del nuevo título de la casa Sierra. ♦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 Mb
MULTIJUGADOR	No
VEREDICTO	
GRÁFISMO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	
MORITUTI TE SALUTANT	



DESARROLLADOR

PROXIN: S.A.

GÉNERO

Correcta adaptación de un wargame clásico

CHAOS GATE



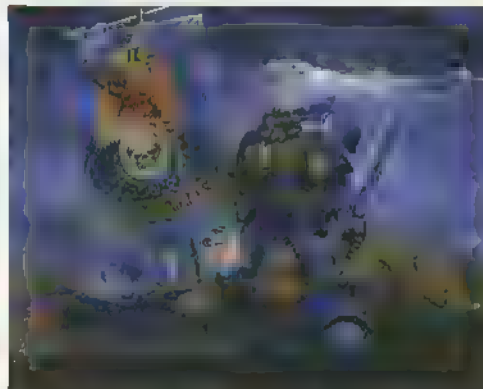
AUTOR: IGNACIO PULIDO

Hace ya un tiempo, durante la ahora extinta época dorada de los Role Playing Games y los wargames de mesa, una serie se hizo un buen hueco en el mercado merced a una acertada combinación de estos dos populares géneros. El nombre del videojuego era Warhammer; su ambiente, el de espada y brujería. Más adelante, Warhammer 40.000 recogió un postigo de gran altura.

Cuando el jugador de rol tiene muy buenas referencias de Warhammer 40.000. De hecho era uno de los juegos del que más figuras de plomo se llegó a hacer, signo inequívoco no solo de su enorme popularidad sino de que se trataba de un juego cuya mecánica no rechazaba las partidas sobre tablero o, en su caso, sobre maquetas, en orden a darle un aspecto táctico muy en la línea de los wargames. Las batallas tenían el atractivo de que, a pesar de incluir numerosas unidades en cada bando, cada persona involucrada poseía una serie de características muy propias del rol. Algo parecido ocurría con la serie Battletech, que también ha sido llevada al ordenador. Si no nos falta la memoria la primera incursión de Warhammer en el mundo de los videojuegos fue Space Hulk, excelente y original. El juego que tenemos entre manos continúa la saga con gran dignidad.

UN GÉNERO PARA UN JUEGO TÁCTICO

Para representar en el PC el desarrollo de las partidas que se hacían con soldados de plomo sobre maquetas, la elección más adecuada es el combate táctico que permite la estrategia por turnos.



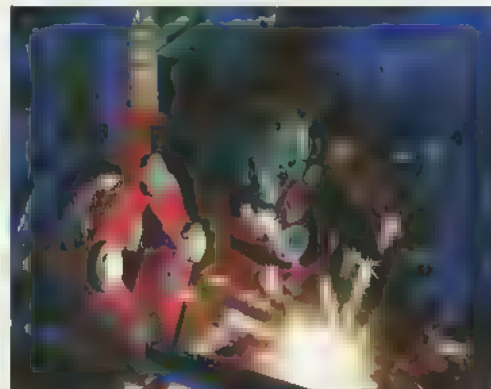
Es éste un género que está en aza gracias a los atrevimientos a aventurar al tabuloso Incubation. Por supuesto que antes hubo juegos que explotaron esta mecánica, pero el nombrado fue el que aporto de la tecnología y espectacularidad que demandan los profesionales del videojuego, los usuarios.

Básicamente, consiste en manejar nuestras unidades por turnos, teniendo en cuenta que en cada uno de los mismos, cada unidad tiene un número de movimientos que determinan el número de acciones que puede realizar. Por ejemplo, durante un turno un marine puede caminar hasta la localización y si aún le quedan puntos de movimiento, disparar tantas veces a la enemigo. El planteamiento es muy sencillo pero exige al jugador una adecuada perspectiva táctica que, eso sí,

puede planear durante el tiempo que este le oferte. Este género tiene la ventaja de permitirnos usar tácticas muy diferentes en cada partida, así como darnos un control total de la batalla. Su punto negativo, que no importará a los punteros de las tácticas, es la probable lentitud de cada turno, sobre todo si hay muchas unidades de por medio.

MUCHAS POSIBILIDADES

Hay tres tipos básicos de juego: el modo campaña (con sus impresionantes secuencias cinemáticas) y el escenario individual y el generador aleatorio de partidas. También hay que añadir el quizá un poco complejo, aditivo de mapas y escenarios. Asimismo, podemos enfrentarnos ante cada reto de una manera diferente al ser posible la selección y equipamiento de nuestra escuadra. Los componentes de la misma, también configurables desde el mismísimo nombre, tienen una serie de cualidades o destrezas que aumentarán en función de la estrategia. Es evidente que la faceta rol de origen también ha sabido dar el salto hasta el PC.



Una estrategia con unos efectos muy visuales

Por lo demás, el juego se limita a cumplir la inclusión de vehículos extensas opciones para cada unidad y en cada turno así como los variados

escenarios y equipamientos enteros a la evolución global. Recomendamos exclusivamente para los incondicionales de este género. ♦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO

GRAFISMO	75%
SONIDO	
JUGABILIDAD	80%

TOTAL

UN CLÁSICO JUEGO DE TABLERO

TOTAL RACES

La mejor colección de juegos de carreras

**Super
BIKE
Racing**

**Grand Prix
Racing 98**

**WORLD WIDE
RALLY**

TOTAL RACES ES LA MEJOR COLECCIÓN PARA QUE SIENTAS TODA LA VELOCIDAD EN TU PC.

Grand Prix 98: Siente la pasión de las carreras a los mandos de un Fórmula 1.

SuperBike Racing: Atrévete a descubrir la velocidad y el peligro sobre dos ruedas.

World Wide Rally: Emula a Carlos Sainz en las carreras más trepidantes que jamás haya visto tu PC.

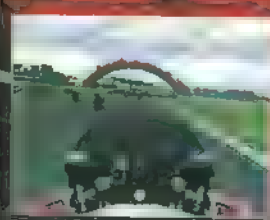
PC
CD
rom

Sólo

2995

Ptas.

De venta en quioscos, grandes
almacenes y tiendas especializadas



DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97

**Digital
Dreams**
multimedia

DESARROLLADOR

ELECTRONIC ARTS

GÉNERO

MULTIMEDIA

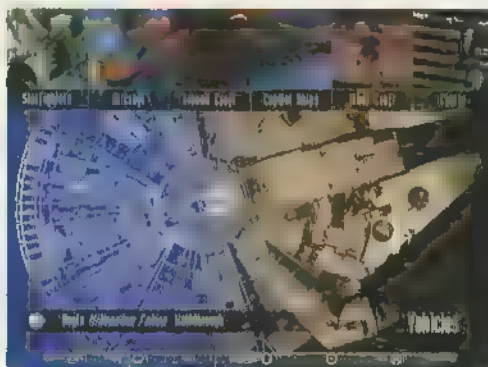


AUTOR GNACIO PUJIDO

La enciclopedia de Star Wars

BEHIND THE MAGIC

No, no se trata de un juego aunque incorpore un trivial. Pero no queríamos dejar pasar la oportunidad de dar a los fans de la Guerra de las Galaxias su ración correspondiente de escenarios alucinantes, personajes entrañables, inspirada tecnología, buen argumento y notas musicales acordes a la vasta belleza del Universo.



Hay un secreto para hacer una buena obra de consulta en el soporte multimedia: aparte de una gran extensión repetida de fotografías y efectos, y ese es que contenga suficientes detalles como para que nunca nos cansemos de mirarlo que sorprendan de nuevo

incluso las partes que ya hemos visto. Y, para detalles, a gente de Lucas Arts verdaderos artesanos en este aspecto. Desde luego en principio el programa solo va a interesar a aquellos que han disfrutado con la saga (el 90% de la población) pero una simple ojeada engancha a



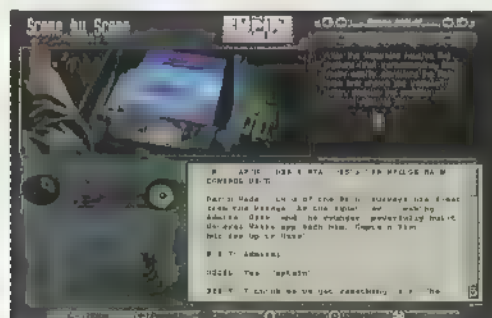
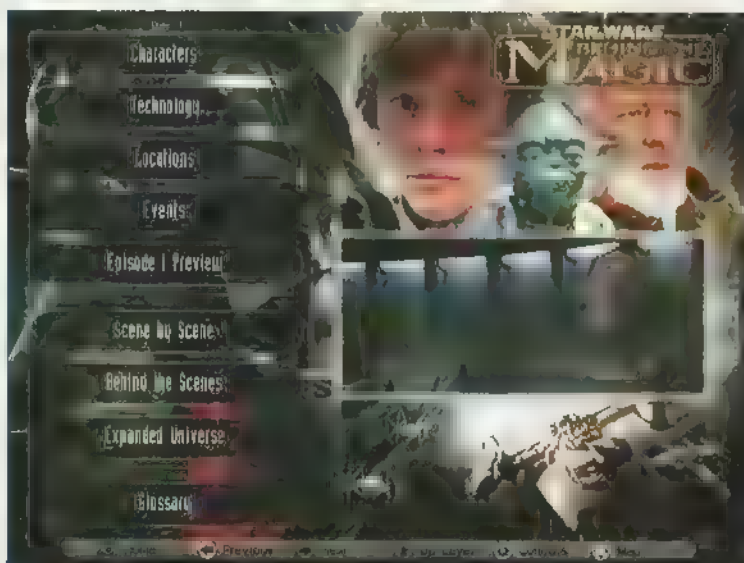
insistiendo en nuestro ordenador tendrá una consecuencia inmediata: un grupo alrededor del mismo con la boca abierta.

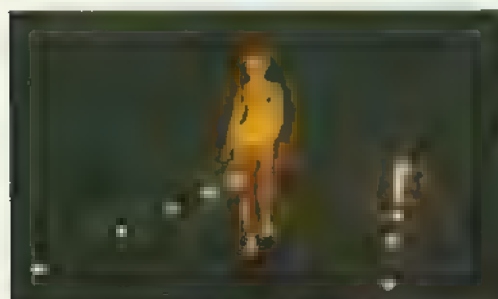
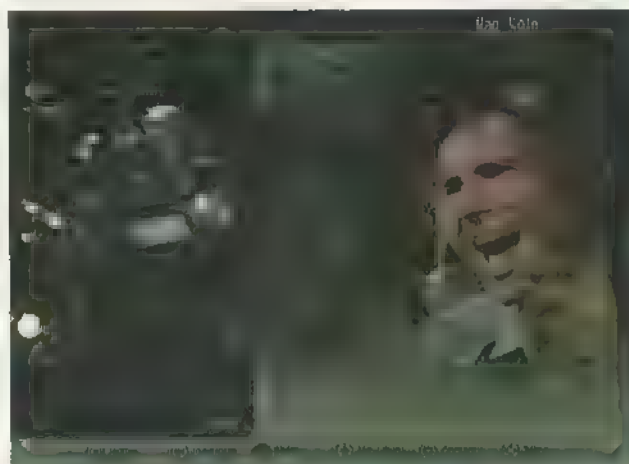
EL UNIVERSO EN DOS COMPACTOS

Para poner un poco de orden en estas cosas (y no enredarnos demasiado tiempo con hacernos aunque el programa los merezca) vamos a hacer una lista de los temas que podréis encontrar. Menú de los personajes, los buenos, los malos y los

feos. Cada uno con una gran historia, fotografías en blanco y negro, vídeos cuya duración y longitud está determinada por la importancia que tuvieron en la serie. Así, si echamos un vistazo a Han Solo (tras escogerlo en el menú) y luego pulsar la tecla de exploración podremos ver una secuencia de vídeo de la primera película si nos decantamos por la Prin-

cipal. Cada uno con una gran historia, fotografías en blanco y negro, vídeos cuya duración y longitud está determinada por la importancia que tuvieron en la serie. Así, si echamos un vistazo a Han Solo (tras escogerlo en el menú) y luego pulsar la tecla de exploración podremos ver una secuencia de vídeo de la primera película si nos decantamos por la Prin-





explica las relaciones, si los hubiere entre los diferentes elementos. A este respecto hay que señalar que toda la enciclopedia está dispuesta de la forma, mediante glosarios y enlaces de hipertexto que nos permite una "navegación" por la misma, esto es, seleccionamos una cosa y la obra nos muestra aquello que está relacionado con ella. Los ofreciéndonos el enlace para verlo sin tener que pasar por otros menús. En este apartado resaltan los modelos poligonales de las naves y el viaje por el interior del Halcón Milenario.

Menú de Localidades una gozada para aquellos que busquen emplazamientos para visitar con su imaginación planetas y ciudades dispuestos en una carta de astronavegación. Su historia, imágenes de las películas, bocetos, las maquetas con las que se hicieron.

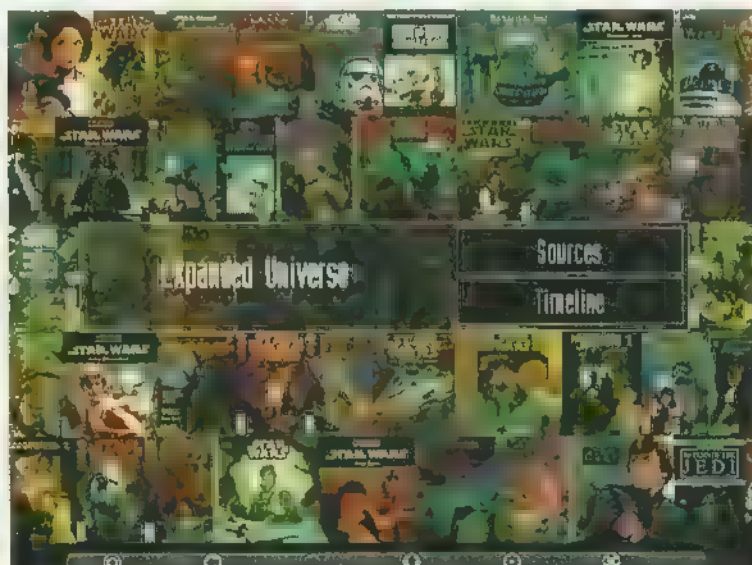
Menú de Acontecimientos no sólo se refiere a los eventos que ocurrieron durante la trilogía que ya conocemos (episodios cuatro, cinco y seis). También podremos conocer la historia anterior y posterior. Son pequeñas entradas de texto cuyo fin es ponernos en la situación temporal adecuada.

Menú del primer episodio y no se refiere a la

Guerra de las Galaxias sino al verdadero, en la cronología de la historia primer episodio *The Phantom Menace* (que con un poco de suerte se estrenará en España en el año del año que viene). Un piloto para ir abriendo el apetito muy poco recomendado para gente impaciente (comenzarían a contar los días).

Menú de Escena por Escena ya en el segundo compacto, podemos encontrar este amplísimo apartado que a su vez se divide en cuatro temas: uno por cada película y el último llamado "las escenas perdidas", que nos muestra aquello que no se llegó a incluir en las anteriores. Esta opción queda reservada a los coleccionistas de pro. En cuanto a las películas resaltamos que ahora sí sabemos en qué consistía cada plano (prácticamente todos) y podremos responder a preguntas de tipo "¿Qué hacía ese planeta detrás del destructor imperial?" o "¿Qué caso de arma llevaba el soldado?".

Menú acerca de lo que hay detrás de las escenas un poco para los aficionados a los efectos especiales o para los que estén interesados en saber cómo se ha podido crear tanta magia a la pantalla de cine. Un recordatorio técnico que no creemos que podría restar misterio a la serie,



juego apropiado para aquellos con una mente más rockera.

Menú del Universo expandido todo aquello que ha dado de sí la trilogía, desde importantes cómics hasta la parafernalia más variada que pudésemos imaginar.

Glosario realizado de modo serio y práctico. Aquí escribir un nombre nos llevará a la información que busquemos aunque se encuentre en el otro extremo de la galaxia.

MÁS DETALLES QUE CAZAS TIENEN EN UN DESTRUCTOR

Todo lo anterior está ambientado con la fabulosa banda sonora que compuso John Williams con escenas de video con breves secuencias cinemáticas a modo de introducción y con multitud de detalles que abarcan desde la anécdota hasta la perspectiva humorística de la epopeya. Valga como ejemplo el pase de

modelos ya citado o, en el menú de armas dentro de la tecnología, la posibilidad de probar una serie de instrumentos bélicos sobre un pobre soldado de asalto. Además se incluye un juego de preguntas (un total de 300) enunciadas con voz digitalizada que sin duda nos hará invertir más tiempo a lo largo de estas páginas.

electrónicas. Desde luego, cualquiera ya ha podido notar nuestro entusiasmo: es una obra de consulta muy recomendable. Eso sí, dos pegajos. O al menos hubieran tenido el detalle de traducir la obra y, segundo, cuando la repasemos no dejaremos de comprar productos con el sello Star Wars cuando con los bolsillos.

CARACTERÍSTICAS		
	▶	P133, 16 Mb
SISTEMA RECOMENDADO	▶	P106, 32 Mb
	▶	No
MULTIJUGADOR	▶	No
VEREDICTO		
	▶	
GRAFISMO	▶	90%
	▶	
JUGABILIDAD	▶	85%
TOTAL		
LA RIQUEZA DE UNA GALAXIA FANTÁSTICA		

DESARROLLADOR

PROEIN, S. A.

GÉNERO

Crónica negra de John Saul

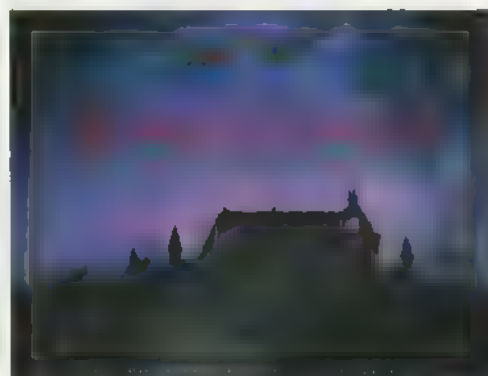
B. S. CHRONICLES

AUTOR: LUIS ALBERTO CONTRERAS

El viejo hospital psiquiátrico de Blackstone hace mucho tiempo que cerró sus puertas. Sin embargo, el espíritu de su antiguo director Malcom Metcalf, sigue vivo, y quiere terminar la tarea que interrumpió utilizando a su propio nieto Joshua para sus experimentos, salvo si nosotros se lo impedimos.

El hospital psiquiátrico de Blackstone fue un centro de referencia para la curación de las enfermedades mentales hacia la mitad del presente siglo. A él acudían principalmente los miembros de la alta sociedad cuando descubrían que alguna esposa o familiar mostraba síntomas de haber perdido algún tornillo. Malcom Metcalf, el director del hospital se ocupaba de que las pacientes recibieran el tratamiento adecuado e intentar si no curaban, al menos mitigar sus males. Pero claro, de tanto tratar con locos el pobre doctor Metcalf acabó uniéndose a ellos. Así comenzaron a sucederse extrañas muertes de pacientes y desapariciones de obreros y osos. Cuando el Dr. Metcalf murió el hospital fue cerrado e incluso se decidió efectuar su demolición.

Esto no fue suficiente, puesto que las personas responsables del cierre del centro, empezaron a morir en extrañas circunstancias. Tras esto el psiquiátrico permaneció abandonado varios años hasta que la Sociedad Histórica de Blackstone compró los terrenos y el manicomio para instalar un museo de la evolución del estu-



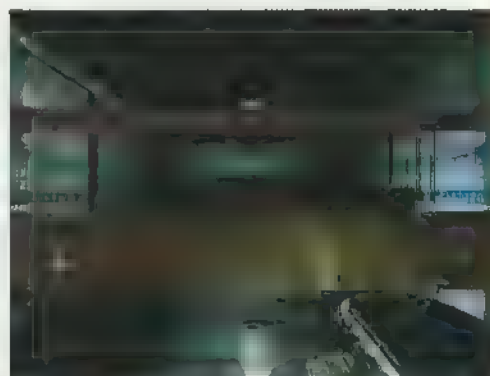
dio de las enfermedades mentales. Pero el Dr. Metcalf no está dispuesto a permitir que su centro se convierta en un museo, ni tampoco a dejar su tarea inacabada, (misión que descubriremos a final de la aventura) así que secuestra a su pequeño nieto, Joshua, al que esconde en una habitación secreta para entrenarlo y poder continuar con el "trabajo" de su abuelo. Nosotros adoptaremos el papel de Oliver Metcalf, el hijo del doctor, que tendrá que encontrar a Joshua antes de que Malcom consiga su objetivo.

El escritor John Saul escribió en 1996 "Las Crónicas de Blackstone" en forma de seis libros que llegaron a ser best-sellers. La serie cuenta la historia de una mediana ciudad, Blackstone, y de su famoso hospital

psiquiátrico. Poco tiempo después John Saul se encuentra con el guionista de videojuegos Bob Bates y deciden crear una continuación de "Blackstone Chronicles" en la forma de una aventura gráfica de terror, situando la acción cinco años después del final de último de los libros de la serie.

UN PRODUCTO CUIDADO

Las pantallas de presentación del juego consiguen por sí mismas el ambiente adecuado para jugar con Blackstone Chronicles. Una casa solitaria en medio de una tormenta, unos recortes de periódico, y una voz cavernosa nos introducen en la historia de la forma adecuada, para inmediatamente después traspasar las puertas del manicomio y encontrarnos cara a



cara con el tenebroso retrato del malo de la película: el Dr. Malcom Metcalf.

Los gráficos y el sonido son muy buenos, como el trabajo de los actores que aparecen

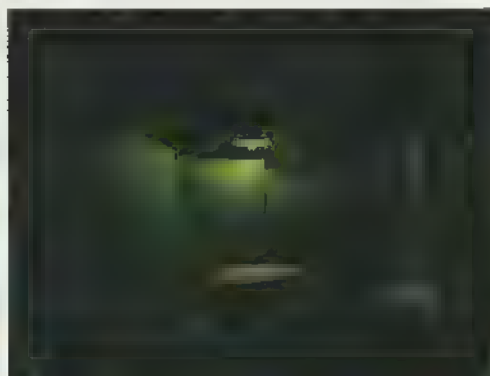
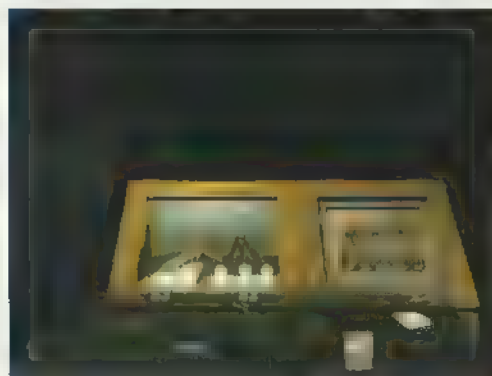
Lo primero que tenemos que admitir es una calidad gráfica inusualmente buena, con una claridad y un detalle que en algunas ocasiones rozan la perfección. Sin embargo, en las transiciones animadas que aparecen cada vez que realizamos algún movimiento gran parte de esta calidad se pierde apareciendo todo bastante más borroso. Otro detalle es que Blackstone Chronicles no permite el desplazamiento total en 360°, y teniendo en

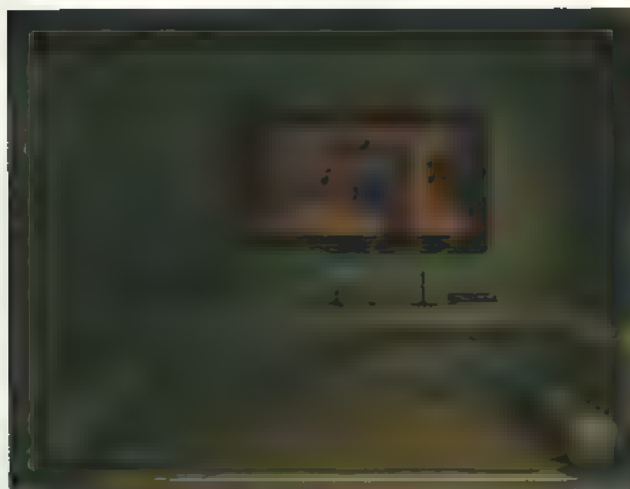
cuenta lo fastuoso del escenario se echa un poco de menos poder movernos con mayor libertad, examinando todo lo que se encuentra a nuestro alrededor. En su lugar el cursor cambiará de forma para indicarnos cuáles son las únicas direcciones que podremos seguir en cada uno de los escenarios de juego.

El sonido también se ha cuidado extremadamente, y se han preocupado de realizar una melodía diferente para cada uno de las habitaciones o zonas de manicomio. Pero por encima de todo esto creemos que debería suarse el trabajo de los actores que han prestado sus voces a los diferentes personajes de Blackstone Chronicles, con un resultado excepcional, mucho mejor que el de la mayoría de las producciones de este tipo que conocemos, consiguiendo que lleguemos incluso a creer en las historias que nos relatan.

FACILIDAD DE MANEJO

Hacerse con el control del juego es realmente sencillo, ya que todas las acciones pueden realizarse con el ratón. Para movernos, sólo tendremos que colocar el





cursor en la zona a la que queramos ir y pulsar el botón izquierdo. Para recoger un objeto únicamente tendremos que hacer clic sobre él. Cuando necesitemos hacer uso de un objeto éste aparecerá automáticamente al llevar el cursor al fondo de la pantalla o al mismo que el menú de juego que aparece de la misma forma en la parte superior.



Un buen detalle es la posibilidad de enviar las transcripciones anodinas que aparecen a medida que nos movemos por el manicomio y que pueden llegar a eternizar la duración de la aventura. Si queremos ahorrar espacio, pulsar el botón derecho del ratón.

UNA AVENTURA INQUIETANTE

Como ya hemos comentado, *Backstone Chronicles* es una aventura gráfica de terror que transcurre en el interior de un antiguo manicomio con-

vertido ahora en museo. Esto da pie a la introducción de algunos objetos anacrónicos con respecto al mobiliario y enseres propios de centro, como son los punos de información que hay en cada una de las habitaciones. Cuando toquemos la pantalla de cada una de ellas obtendremos información acerca de los objetos que hay en la habitación, del dueño de los mismos y de su tipo de enfermedad. Los reactivadores de juego narrarán procediendo informalmente acerca de las enfermedades mentales y de los métodos y tramen-

tos empleados para su cura, y que a nuestro parecer son lo más terrorífico de la aventura.

La excesiva linealidad del desarrollo del juego es uno de los pocos puntos flacos que tiene

Sin embargo, aquí es donde *Backstone* tiene su punto débil, y es que la historia es totalmente lineal, no permitiendo la más mínima flexibilidad en la forma de resolver

el misterio. Una acción determinada solo puede realizarse en un orden determinado, y esto en ocasiones llega a hundirnos en la más profunda de las desesperaciones. Podemos estar horas intentando avanzar cuando debe ser el próximo paso a seguir, con la frustración que ello implica. De vez en cuando aparecen algunos rompecabezas a los que deberemos resolver en un tiempo determinado, y que a nuestro parecer no tienen ningún sentido para el desarrollo de la aventura, pero en fin, a veces hasta son divertidos.

Y si no damos con la solución, no importa ya que aparecerá una pantalla que nos permitirá conocer la solución al misterio de nuevo. Por último, otra deficiencia es que no existe la posibilidad de poder leer en la pantalla las conversaciones que mantengamos con el resto de las personas con las que interactuemos.

John Sars Backstone Chronicles es un buen producto, con detalles que demuestran un cuidado inusual, pero que tampoco aportan nada nuevo al género.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P200 MMX, 64 MB
MULTIJUGADOR	No
VEREDICTO	
GRAFISMO	95%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	
PARA PASAR UN RATO DE MIEDO	

DESARROLLADOR

GAMMA

DISTRIBUIDOR

INFORMÁTICA

GÉNERO

Un tenis elemental

ACTUA TENNIS



AUTOR: IGNACIO PULIDO

¿Qué se necesita para que los gráficos sean excelentes y se muevan con suavidad por la pantalla? Un juego que sepa aprovechar al máximo la aceleración por software o, en su defecto, saque buen partido a la tecnología de las tarjetas aceleradoras. Actua Tennis no estudió esta sencilla lección.

Es difícil hablar mal de un juego cuando ya se ha echado a perder la fama por el mal uso de los créditos. Un crítico se ve en la nada desolada situación de tener que echar abajo en unas cuantas líneas las horas de trabajo de un numeroso equipo, así que ha de preguntarse una y otra vez: ¿Estare de acuerdo o no de todo? ¿Acaso mi crítica ha sido demasiado por prejuicios personales?

Entonces el crítico vuelve a jugar una y otra vez, repasa las diferentes opciones y prueba varias configuraciones en busca de "eso" que pudo haber levantado su impresión del producto. Después recuerda, si aún no se ha topado con ninguna virtud, que tiene un compromiso para con sus lectores (hay quien todavía se vale de la crítica como referencia a la hora de comprar un juego, y que su deber es escribir su opinión sin ningún tipo de florituras. Actua Tennis nos ha puesto en este compromiso a pesar de la marca que avisa al producto y de tener a Greg Rusedski que respalda con su nombre al



Juego este no es un buen programa. Dicho esto vamos a comentar las escasas cualidades que pudieran atraer a presuntos compradores, advirtiéndoles de antemano que entre estos sólo va a haber incondicionales del deporte en el momento

BUEN INTERFAZ PARA UN JUEGO LENTO

La navegación por los menús de juego es cómoda y práctica. El programa contiene muchas opciones y ninguna pasará desapercibida tras un breve vistazo a las primeras pantallas de juego.

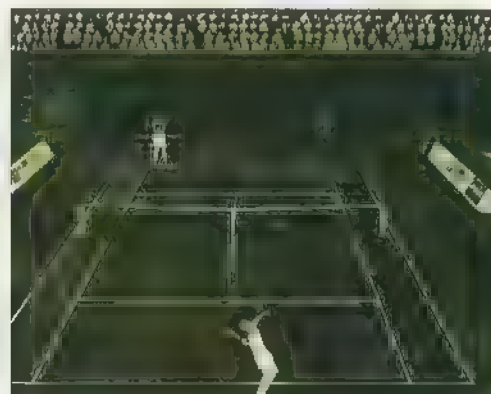
Podemos elegir entre un buen número de jugadores masculinos y femeninos, además de nuestra propia tenista (ropa, peso, etc.). Podemos escoger entre varias cámaras y comentaristas, jugar un partido

rápido o un torneo en un campo o en otro (hay once diferentes), además de las obligadas opciones para sacar el máximo rendimiento de tu equipo: resolución sonora tipo de aceleración (por software o tarjeta), etc.

Un tenis muy elemental en el que, más que reflejos, necesitas intuición para acertar

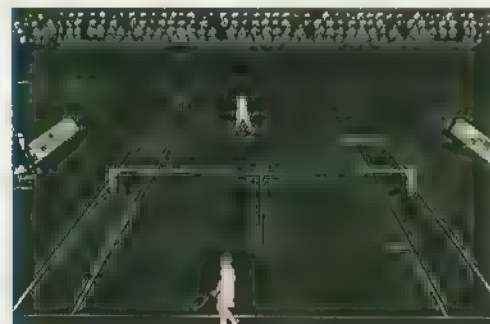
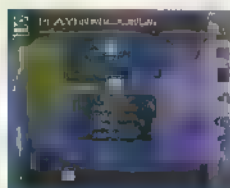
En Actua Tennis todo va muy bien hasta que uno se pone a jugar. Pasamos a la tecla Start, nos vamos a dormir una siesta y cuando ya vamos todavía sigue la pantalla con el "loading". ¿Cómo es posible si se ha hecho a instancia con máximo al coste de ocupación nada menos que más de 500 megas de disco duro? Por lo menos si el desarrollo de torneo compensase este defecto, pero nada más lejos de la realidad: el juego es "leeeeeento" lento en la respuesta a los controles, lento en el movimiento de los tenistas por la cancha y a la bola glacial a donde está o bota demasiado rápida

Los gráficos cumplen aunque sólo por los



pelos. Jugadores modelados en tres dimensiones con los mínimos polígonos posibles y texturizados de una manera muy elemental. Y encima, por lo menos en nuestro ordenador, el programa da problemas a la hora de configurar lo para poder

jugar con aceleración por hardware. Es decir, que a todos luces precisa un parche urgentemente y ya que nos ponemos, la marca que lo ha desarrollado necesita un nuevo título para que olvidemos este desastre y nos será muy difícil hacerlo.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 Mb, TARJETA 3D
MULTIJUGADOR	SI
VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	
GRÁFICO	50%
JUGABILIDAD	45%
TOTAL	45%
UNOS MOVIMIENTOS DEMASIADO BRUSCOS	

TOTAL GAMES 2

La mejor estrategia, el mejor pinball y el mejor arcade en un sólo pack

Echelon

CYBERBALL

MOTORBOAT 2000

LA ÚNICA COLECCIÓN PARA PC QUE TE
OFRECE LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN,
ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN PINBALL

Echelon: Un juego donde se combina la
estrategia en tiempo real y la acción
más trepidante.

Cyberball: El Pinball definitivo que
transformará tu PC en una máquina
recreativa.

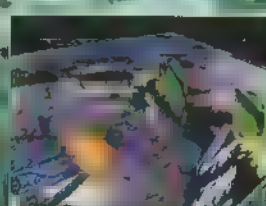
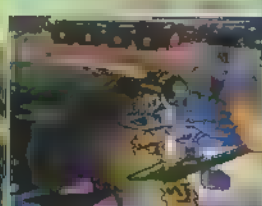
Motorboat 2000: Ponte a los mandos de
la motoras más espectacular para
descubrir toda la acción que posee
este juego.



PC
CD
rom

Sólo
2995
Pts.

De venta en quioscos, grandes
almacenes y tiendas especializadas



World Dream
E/Alfonso Gómez, 42
28037 Madrid
Tel: 91 364 06 22
Fax: 91 704 47 00

Digital
Dreams

90

DESARROLLADOR:

DISTRIBUIDOR:

INFOGRAMES

GÉNERO:

AUTOR: IGNACIO POLIDO

Desde el mapa hasta las nubes

F-22 TOTAL AIR WAR

Una sala de operaciones, un completo mapa (repleto de símbolos para detallar cada localización), un monitor en el que visualizamos los elementos que van determinando la batalla y una interfaz complicada pero eficaz a la hora de acercarnos todas estas posibilidades. Después de un conciso estudio de esta situación, un doble clic del ratón basta para trasladarnos a un F-22 que esté en medio del cogollo.

Esto es lo que nos ofrece el modo de campaña de esta simulación realizada por unos expertos en el género DID. Sin duda es la opción más relevante de programa de este año (aunque no sea más tarde) porque la simulación en sí tiene poco que ofrecer tecnológicamente hablando. Vayamos por partes: el control de nuestro F-22 es demasiado sensible y esto no puede ser controlado desde el programa haciendo que nuestro vuelo no sea tan preciso como deseásemos.

Asimismo, tanto las texturas de los aviones como la de terreno no están a la altura de los gráficos que una tarjeta aceleradora pueda dar de sí. Cumpen, pero de ahí no pasan. Las ciudades, aeropuertos y bases tampoco tienen suficientes elementos y detalles para otorgar al juego una alta puntuación en gráficos. Afortunadamente, la velocidad y el sonido logran, casi, que nos percalemos de los

anteriores defectos. En suma, para los que ya estén familiarizados con el género, podría resumir todo el aspecto de la simulación diciendo que, a pesar de los años que han transcurrido, no aporta gran cosa con respecto al fabuloso EF2000 pero, dada la calidad de angulación, tampoco necesita dar mucho más para ser un buen simulador. Esto ya lo sabían los programadores, pero su enfoque de juego va por otro camino que el de hacer una simulación espectacular. El punto fuerte del programa es otro.

POSIBILIDADES SIN NÚMERO

Ésta es la virtud por la que destaca el programa: el aliciente que debería proporcionar un buen número de seguidores. Empezamos por el modo de entrenamiento, la palabra que más le pega es "extenso". Por fortuna, todas las misiones que incluye están muy bien



casticadas de modo que no es necesario reposar el tutorial de arriba abajo, sino que nos basta con escoger el entrenamiento que más nos haga falta.

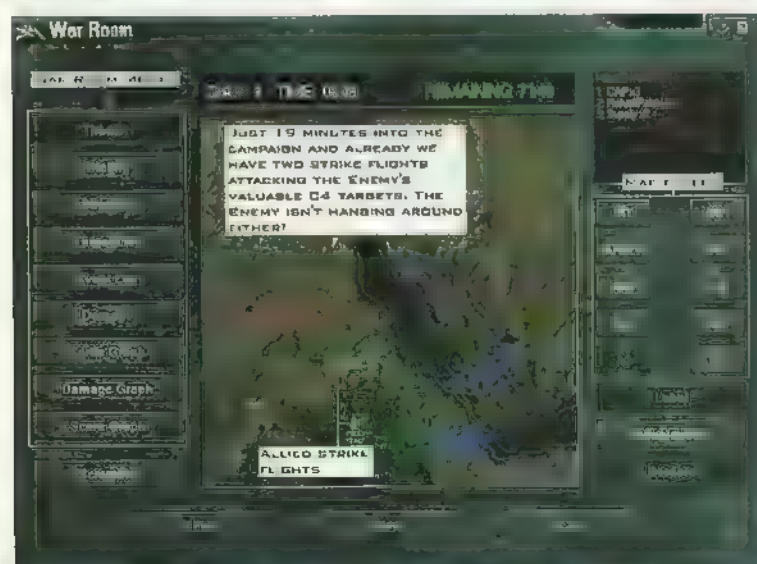
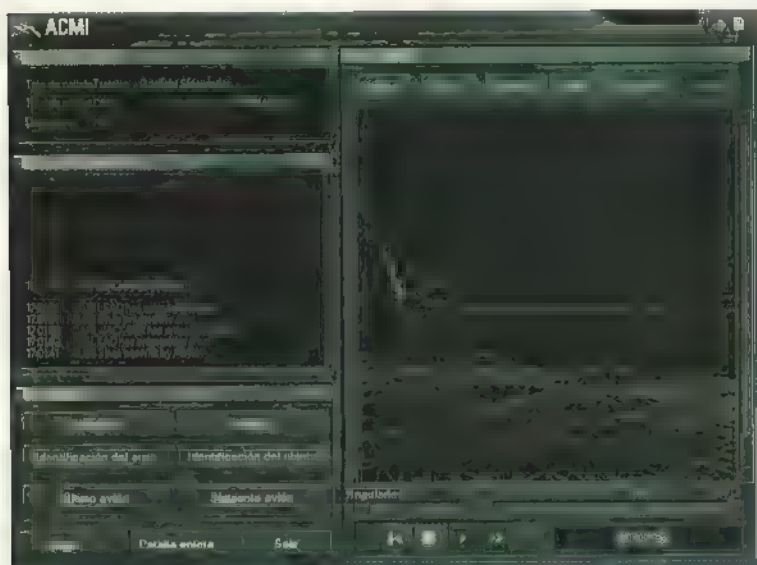
El modo de combate personalizado es especialmente recomendable si buscamos, no partir de cero, sino de un nivel de nuestros conocimientos. A este efecto podemos configurar el tipo (naval,

aéreo o terrestre) y número de enemigos, el paisaje, la hora, la ventisca o desventaja que podemos tener frente a nuestro rival, etc.

También desde el menú principal podemos acceder a una demostración de juego que únicamente prueba el egocentrismo de los programadores. Más interesante es la sala ACMI, en la que podremos analizar una partida grabada, cual que se tratase de un video, pero con gráficos vectoriales completados con flechas, errores y estadísticas que marcan la ruta para que no nos perdamos ni un motivo ni una consecuencia de desarrollo de una batalla aérea.

El modo de campaña es sencillamente impresionante (una sola palabra que manía con la gracia de escribirlo con guion, las opciones y el modo de tratarlo lo hacen altamente recomendable para partidas largas, aunque la opción queda restringida a los expertos en este tipo de juegos). Contamos con una buena lista de campañas: "Tierras Altas, Escudo Urgente, Fuerza de Ataque, Para, Llamada, Astoria, Tira lineas, Con o Naval, Brisa Marina y Escala Marítima". Cada una de ellas, aunque todas se desarrollan en el Mar Rojo, cuenta con sus propios objetivos y demanda una estrategia específica.

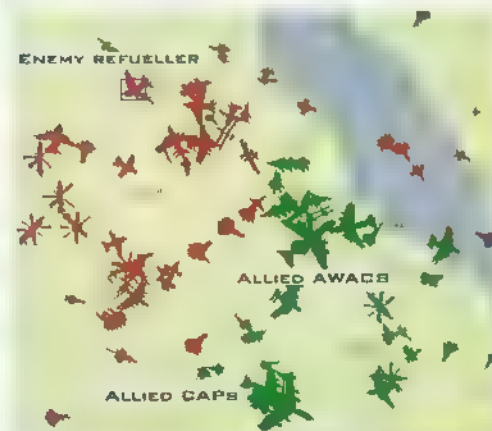
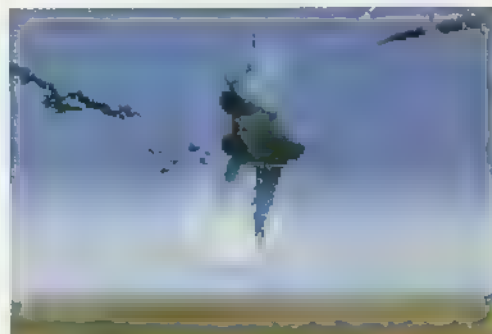




Una vez hayamos escogido una, nos plantaremos ante un mapa rodeado hasta decir basta de botones. Con ellos deberemos configurar aquello que deseamos que se represente en la mesa de control, desde la ruta de nuestros aviones hasta sus objetivos pasando

por las unidades añadidas, las puntuaciones, los daños recibidos, etc. Y aún podemos ampliar a más pasando a la sala de batalla. En ésta se añade un elemento a lo anterior: un monitor que nos muestre en tiempo real aquello que acabamos de señalar en el

mapa. Así que si nos sentimos un poco vagos podemos relajarnos en nuestro sofá, acelerar el tiempo y disfrutar viendo desde una privilegiada posición, como se desarrolla una lucha aérea moderna, con TODOS los elementos que estas conveían.

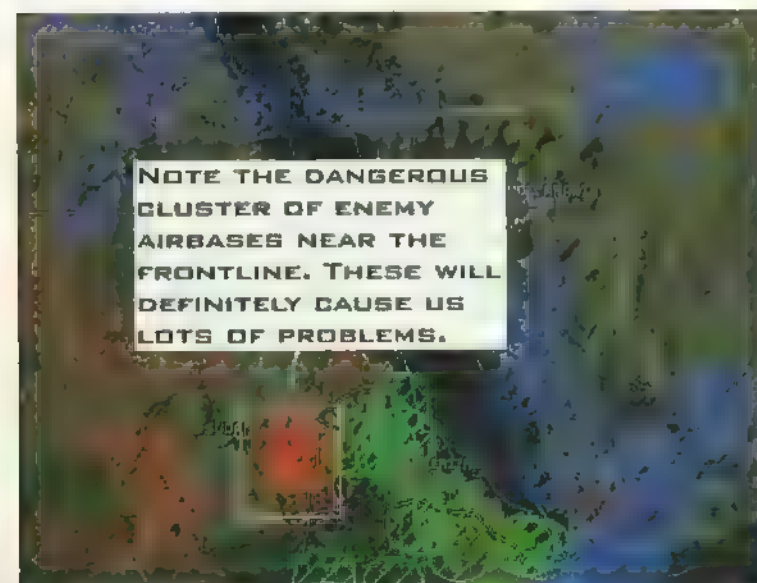


Pero es más probable después de haber pagado el juego que queramos meter nuestras manazas en tan complicada lucha. Así que tenemos opciones como la de editar las rutas de nuestros aliados y demás parafernalia. Muy fácil es todo esto de la sencillez de la estrategia en tiempo real. ¿Como lo diríamos? La táctica de este programa tiene un look mucho más centrado

inmersos en un ambiente sonoro de motor, disparos, voces de radio o ayuda, tensos por las múltiples luces de radar y los centelleantes avisos de que se acerca a nosotros un misil enemigo.

Y esto es la esencia de F-22 Total Air War. Si nos hemos explicado bien habreis comprobado que el juego hace justicia a su título. No olvidemos, resumiendo, que se trata de un simulador de calidad aceptable, que pretende y consigue extenderse hacia el género de la estrategia más concretamente de combate aéreo. Recomendable. ♦

Hay más un simple clic sobre un F-22 y nos veremos dentro de su cabina virtual, rodeados de estas humanitas y aviones que pasan a toda velocidad



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 Mb
MULTIJUGADOR	SI
VEREDICTO	
GRAFISMO	75%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	
VIVE DE CERCA LOS GRANDES COMBATES	

DESARROLLADOR

ELECTRONIC ARTS

GÉNERO

Las mejores ligas del mundo en tu PC

FIFA 99

AUTOR: JESUS FDEZ FERRERAS

EA Sports nos ofrece el más experto simulador deportivo futbolístico del mercado, mejorado a partir de sus dos exitosos antecesores (FIFA 98 y Copa del Mundo), con todos los datos actuales de la Liga Española y una jugabilidad extrema que sorprenderá por su realismo al "futbolista" más habilidoso y exigente.

De nueva llega hasta nosotros un título que seguramente va a dar que hablar durante los próximos meses. Todo en él está claramente mejorado, acción, gráficos, control, modelos, manejabilidad, texturas y un largo etcétera, que trataremos de explicar brevemente. En casi todos los apartados del juego vamos a encontrarlos con nuevas mejoras, que facilitan al usuario el poder desarrollar su propio campeonato o sus propias equipaciones, a cual más en boga con los diseños reales de los equipos pudiendo confeccionar la vestimenta para jugar en casa o fuera a nuestro antojo. Menciones especiales merecen el video introductorio de presentación, espectacular donde los haya.

Los nuevos modos de competición añadidos en esta versión, como por ejemplo el Go de Oro o las posibilidades que ofrecen para confeccionar tu propia liga nacional o la Supercopa de Clubs, hacen que

FIFA 99 se convierta en el más potente de los juegos futbolísticos. A esto se añaden las diferentes opciones que nos van a permitir personalizar todos los jugadores de cualquier equipo que participe, que aquí van a pertenecer a las mejores ligas del mundo o bien a un elenco de las mejores escuadras de Europa, con una estética en cuanto a uniformes, modelos y texturas muy mejorada respecto a lo visto anteriormente.

La última edición de Fifa ofrece un realismo sin igual a los jugadores

Muy a su favor juega la gran semejanza de los futbolistas reales con sus modelos informáticos, como en el caso de Roberto Carlos. Todo ello facilita que poco a poco vayamos recreando una competición con un grado de realismo hasta ahora no conocido en los juegos de fútbol. A ello han contribuido



Un juego para jugadores que deseen convertirse en auténticos campeones

en gran medida los derechos que la empresa ha adquirido a la LFP, y que le posibilita disponer de datos muy útiles a la hora del diseño y desarrollo de los jugadores. Los estadísticos recreados fielmente en los detalles, con un total de 19, quizá los mejores del mundo, todas las opciones que nos permiten configurar el encuentro que vamos a disputar, ayudan a conseguir el clima necesario para integrar al usuario de lleno en el partido.



Además, viene amenizado por una música muy adecuada, que realmente engancha, del ex componente de "The House Martin's" Fatboy Slim y de Gearwhore, comentarios de los grandes periodistas deportivos, como Manolo Lama y Paco González, gestos y actitudes del árbitro realmente severas, el calentamiento de los jugadores, una recreación meteorológica muy veraz que da la posibilidad de jugar con nieve, rayos y truenos o con un sol abrasador. Las ocho posibilidades de visionado del partido, niveles de dificultad y rapidez, elección de tácticas, elección de jugadores, posibilidad de multiplayer o de

hasta 20 jugadores. Todo ello consigue recrear hasta lo más mínimo el ambiente de un derby nacional o europeo, no uso se ha legado a tal nivel de profundidad que los jugadores, dependiendo de los esfuerzos que realicen a lo largo del partido, pueden agotar-se antes o después.

HASTA LOS ÚLTIMOS DETALLES

Los movimientos que se han incorporado al juego permiten un control mucho más suave y preciso de jugadas, pases y acciones, como el control orientado con el pecho, regates por detrás, fintas inverosímiles, paradas espectaculares.





lases o salidas en *sprint* que facilitan la posibilidad de ganar al sistema. Asimismo, la respuesta a las acciones que les ordenamos ha mejorado notablemente con lo cual conseguimos unas mayores posibilidades de ataque y defensa. Esto se agradece debido a la dificultad extrema que presenta siempre el equipo contrario, con un nivel de exigencia muy alto, que hará que a los más inexpertos les cueste coger ritmo de juego bastantes encuentros. Es de agradecer que FIFA 99 cuente con una opción de

"Entrenamiento" que hará que tengamos más soltura a la hora de comenzar las competiciones en serio.

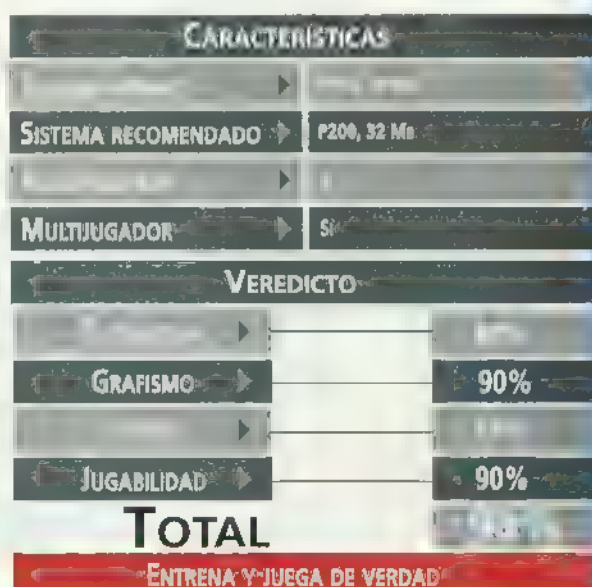
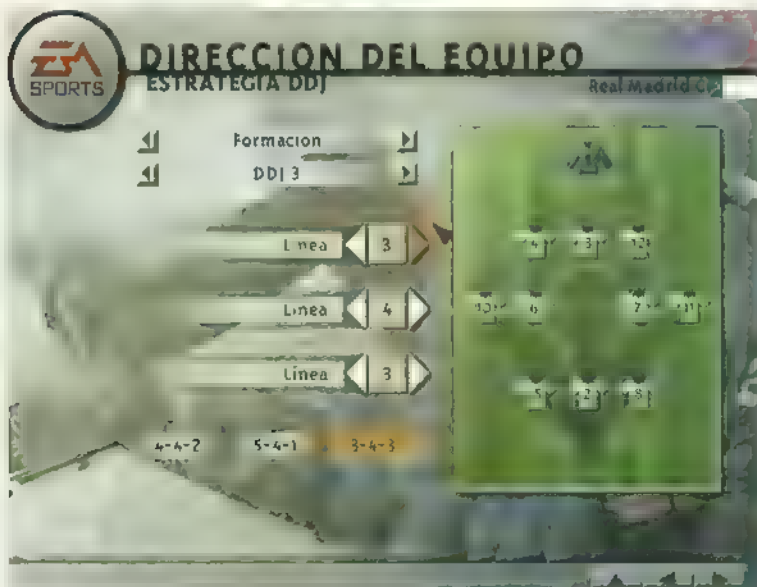
Sólo podremos botar a equipo contrario a base de buen fútbol, con paredes, cambios de juego, toques rápidos y una buena táctica. La configuración de los jugadores nos permitirá disponer de un equipo tan potente como queramos, dependiendo únicamente del tiempo que se le quiera dedicar, lo que hace que jugando todo lo anteriormente mencionado obtengamos

una configuración casi del 100% los porteros semiautomáticos y la inteligencia artificial desarrollados para esta versión son una garantía para contrarrestar la eficacia de ordenador.

Se agradece sin duda que no sea necesario poseer una tarjeta 3D para poder visualizar en

condiciones los gráficos que con una estupenda iluminación a tiempo real convencerán a cualquiera de la realidad de la escena. Pero a verdad es que una tarjeta 3Dfx hará que el PC explote al máximo las características del producto. Como es obvio, permite la opción de jugar en red, siempre que cumplas los requisitos

los mínimos como contar con CD por ordenador módem, red e IPX. No hemos alcanzado todavía el realismo de los deportes americanos pero estamos cerca muy cerca. Sin ningún género de dudas, auguramos larga vida a FIFA 99 hasta que alguien demuestre lo contrario. El mejor juego de fútbol del mercado. ♦



DESARROLLADOR

MICROSOFT

GÉNERO

El mejor simulador en guerra

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

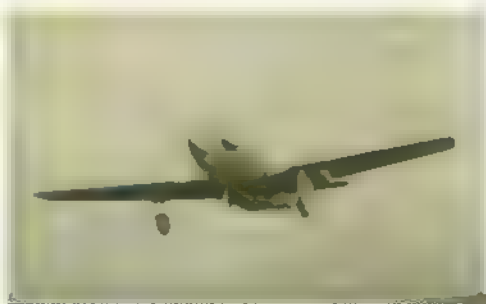


AUTOR IGNACIO PULIDO

Es imprescindible, escucha una familia alemana reunida alrededor de la radio, acabar con la fuerza aérea inglesa si queremos que nuestros bombarderos preparen el camino a la inminente invasión. Pero las noticias no hablan del valor de los pilotos de la RAF, de la próxima batalla que se librará en los cielos que cercan Berlín; o de los simuladores que, cincuenta años después, nos volverán a hacer volar.

Nos hemos quedado sorprendidos con la calidad técnica de este simulador. Sencillamente siempre que contemos con una máquina potente y una tarjeta aceleradora acorde es como estar dentro de una película. La calidad de los gráficos. Sobre todo llama la atención el detalle de los edificios, de los accidentes geográficos. Los aviones están a la altura desde las cabinas hasta el aspecto exterior. Lo mismo que no dispongamos de alguna tecnología que nos ponga inmediatamente a mando de una cámara de seguimiento. Por supuesto toda esta calidad estética tiene un coste que se paga bien en un menor número de máquinas volando simultáneamente (si lo comparamos con otros simuladores) o con unas exageradas exigencias a nuestro ordenador. De todas formas puesto que el programa pretende llegar a casi todo el mundo siempre podremos reducir esta calidad gráfica a favor de la velocidad.

Antes mencionábamos las cabinas como ejemplo de un posible defecto.



Compensando sobradamente la problemática, disponemos de la posibilidad de jugar con varias ventanas simultáneas, de forma que por ejemplo, en la pantalla principal podríamos tener una vista de la cabina y en recuadros de menor tamaño otras vistas de un mapa o del exterior de nuestro avión. De esta forma no nos perderemos ningún detalle de los cuales el juego está lleno: las exposiciones son impresionantes y es posible bien merece un vuelo de placer opción que está incluida con el objeto de darle a nuestros ojos por nombre solo dos cosas.

UNA TÉCNICA

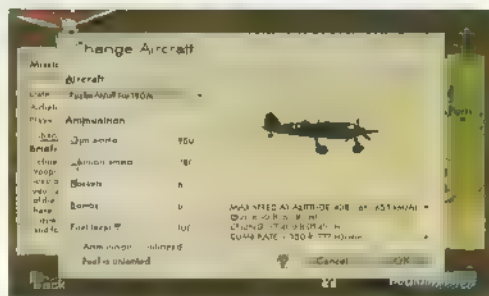
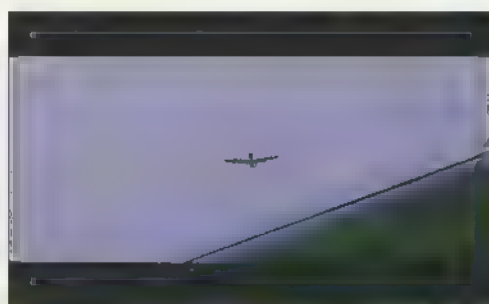
De un simulador se debe esperar lo siguiente: que podamos jugar ante una partida rápida, como embarcarnos

en una campaña. *Combat Flight Simulator* cumple. Por una parte tenemos la opción "Quick Combat" en la que podemos como a una serie de parámetros para adecuar un combate aéreo a nuestras habilidades.

Con "Single Mission" se nos da la posibilidad de escoger una de las veinticinco misiones prefijadas que el programa divide entre las tres organizaciones militares protagonistas: USAAF, Luftwaffe y RAF. En ambas opciones podemos escoger el avión que deseamos entre un total de 9 aparatos e independientemente del bando que hayamos escogido.

El modo campaña está dividido en dos escenarios con dos bandos cada uno: La Batalla de Inglaterra (Luftwaffe y RAF) y La Batalla sobre Europa (USAAF y Luftwaffe).

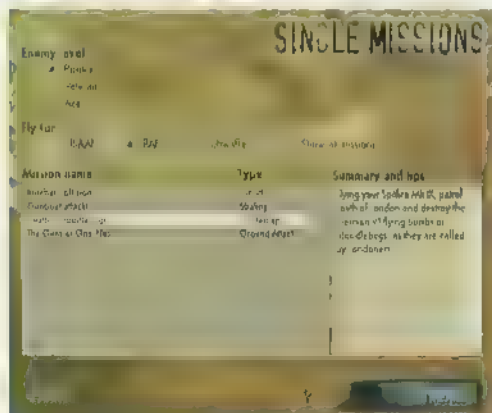
El simulador incluye una práctica medida con porcentajes, que indica el grado de realismo de cada partida según las opciones que hayamos escogido de modo que en todo momento podemos saber si nuestro juego está próximo a la realidad de aquellos días o por el contrario se decanta por el estilo arcade. Otros modos de



configuración, aparte de los destinados a aprovechar el rendimiento de nuestro ordenador son, por ejemplo, el grado de sensibilidad con que responde el avión a los mandos (aunque siempre es aconsejable el uso de algún tipo de joystick puesto que aun con esta opción, el control

por medio del teclado es insatisfactorio, la dificultad o el nivel de detalle.

Y, antes de recomendarlo, destacamos el modo tutorial que, lección a lección, no sólo nos muestra cómo hacer algo sino el modo de perfeccionar nuestro vuelo o el uso de las técnicas de combate.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

P200, 332 Mb

MULTIJUGADOR

SI

VEREDICTO

GRAFISMO

95%

JUGABILIDAD

80%

TOTAL

LUCHA DE ALTOS VUELOS

Fútbol es fútbol

ACTUA SOCCER 3

DESARROLLADOR

INFOGRAPHIC

GÉNERO

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Los chicos de Gremlin, responsables de una de las sagas de fútbol más conocidas, se han decidido por fin a sacar a la palestra la que es ya la tercera entrega de la misma, en un intento de hacer frente a los que se han consolidado como líderes de este género, Electronic Arts Sports, con su mítico programa FIFA Soccer. Lo tiene muy difícil, pero procura ofrecernos lo mejor de sí mismo.

De momento y desde el principio se te quedará la boca abierta con la magnífica introducción que posee Actua Soccer 3. Nada de modeados en tres dimensiones, nada de polígonos texturizados ni siquiera un render perfecto. Nada de eso. Un simple video que por lo menos nosotros nos quitó el hambre de lo impresionante que es. Las imágenes reales de archivo de aquellos legendarios futbolistas que jugaron con la típica pelota marrón y según va pasando el video podremos disfrutar con las mejores imágenes a todo color de la última disputa de la copa inglesa. Con los goles del rey Shearer o las hincadas del Spice Boy David Beckham. Todo ambientado con una música de cámara que hará que sientas este deporte con más fuerza que antes. Para los que entiendan un poco de fútbol, podrán saber que lo visto en este video es la esencia de este deporte: la habilidad, la inteligencia, la competencia, la frialdad y la

alegría pasmada en los jugadores. Y solo dos palabras, simplemente impresionantes.

El juego ha mejorado bastante respecto a la segunda parte, aunque no en todas las áreas. Lo que sí ha mejorado es el entorno, pero no en todas las áreas. Lo que sí ha mejorado es el entorno, pero no en todas las áreas. Lo que sí ha mejorado es el entorno, pero no en todas las áreas.

LA BATALLA POR EL FÚTBOL

Es sabido por todos que la saga Actua Soccer se desarrolla con la idea de hacer la más dura competencia a los omnipresentes FIFAS. Pero todos sabemos también que la guerra la está ganando Electronic Arts, ya que desde un principio esta compañía apostó muy fuerte en todos sus FIFAS y elaboró todo su entorno gráfico mediante sprites. Después han sabido sa-

car el juego a este aspecto de sus juegos. El ambiente de los chicos de Gremlin se conforman con hacer todo su entorno a base de polígonos y eso a la hora de jugar se nota bastante. Pero Gremlin está consiguiendo poner en grandes apuros a los muchachos de Electronic Arts, sobre todo por lo visto en este Actua Soccer 3. En el juego donde la esencia de fútbol está reñada en todo su potencial. Desde los partidos amistosos hasta los mejores partidos de copa, incluso en los juegos donde podrás elegir los equipos que quieras hasta un total de 64. También dispone de un magnífico editor para que configures a tu antojo a tu equipo y a tus jugadores desde la vestimenta hasta los dorsales. Este Actua Soccer 3 dista mucho de los juegos de Electronic Arts, pero es un componente ideal para los que estén un poco aburridos de los FIFAS. No vas a encontrar la perfección que llega casi a rozar los juegos de EA, pero si pasa-



ros un buen rato jugando. Y lo único que podrás echarle en cara es la disputa de los partidos que van un poco acelerados los jugadores y a veces se quedan haciendo movimientos muy extraños como dar patadas a aire hasta que la pelota se contrae. Pero verás muchos otros detalles que te gustarán sobre todo por su

originalidad. Como ver banderas de equipo que hayas elegido o ver los estadios a medio llenar según la trascendencia de partido. En fin que desde que salió a la palestra la primera entrega de Actua Soccer la gente de Gremlin ha mejorado bastante a la hora de realizar esta tercera parte. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO

SISTEMA RECOMENDADO

PES, 32 MB

MULTIJUGADOR

1-6

VEREDICTO

GRAFISMO

72%

JUGABILIDAD

70%

TOTAL

¿RIVAL DE FIFA SOCCER?

DESARROLLADO

INFOGRAMA

GÉNERO

AUTOR: IGNACIO PULIDO

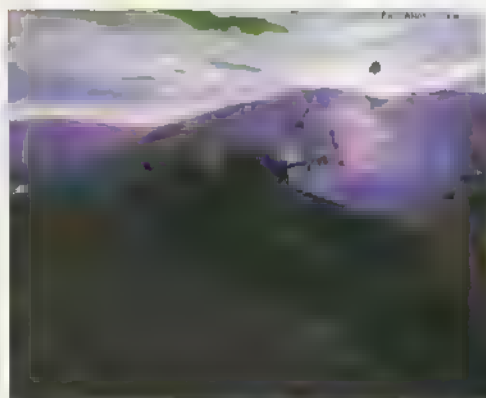
Sumérgete en la batalla

WARGASM

Supongamos que los líderes militares entran en razón y deciden solventar los conflictos mundiales mediante guerras virtuales. Para ello desarrollan la World Wide War Web, un lugar en la Red en el que se reflejan los efectivos de cada país, de modo que una batalla en este entorno representaría con fidelidad una real.

Desde luego, tal programa, que en principio puede parecerse de ciencia-ficción, debería ser capaz de plasmar en un ordenador todas las vicisitudes de una batalla real, comenzando por la interacción de las unidades con el entorno, la relación entre las diferentes fuerzas o los efectos inmediatos de una (o pésima) acción estratégica. Los factores que deberán entrar en juego son muchos,afortunadamente se simplificarán por el hecho de que todo un ejército estaría comandado por un solo hombre, de no ser así la inteligencia artificial se dispondría

Pues bien, este programa ya existe en forma de juego y contempla todas las características mencionadas. Para tratarse de un juego de guerra, es planteamiento original y hemos de agradecer que haya sido la gente de DIDIOS que lo han evado a cabo, puesto que tiene experiencia en este campo.



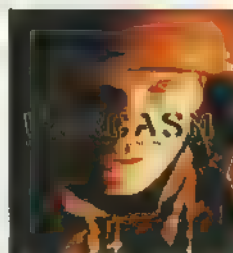
UN GÉNERO QUE SE ESTÁ PONIENDO DE MODA

Primero fue *Battle Zone*, luego vino *Urban Assault* y, ahora, este subgénero, llega a su punto álgido con *Wargasm*. Nos referimos a la estrategia que combina por partes, que es un análisis táctico de campo de batalla con una inmersión por parte del jugador en la misma gracias a la posibilidad de "meternos" en cualquier unidad de nuestro bando. Al empezar a partir de, en el modo campaña veremos el mapa que habemos de conquistar dividido en zonas, cada una

con sus propios recursos que obtendremos una vez que haya sido tomada; luego elegimos el área sobre la que actuaremos y el lugar por donde empezará a moverse nuestro ejército. Llegamos así a un juego en la más pura línea de la estrategia en tiempo real. Pero el programa da más que esto, de hecho exigirá que dividamos nuestro cerebro en dos partes: con una habremos de mantener una perspectiva global del campo de batalla, tener muy presente el mapa, la colocación de las unidades, los puntos estratégicos, etc. La otra



habrá de ser dispuesta como vía libre para nuestros instintos más bélicos, puesto que será necesario tomar cuerpo en la guía de nuestras unidades, bien para ver de cerca qué se cuece en medio de la batalla o bien para demostrar al ordenador lo afinada que tenemos la puntería.



niza con una tecnología que cumple su objetivo de levantar una auténtica guerra: sonido, gráficos, velocidad, efectos meteorológicos y de exposiciones, etc. Todos los ingredientes para que nos sintamos más inmersos en una batalla de lo que nos sentimos viendo *Salvar al estorbo* yanqui Bryan ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO P200, 32 Mb

MULTIJUGADOR SI

VEREDICTO

GRAFISMO

90%

JUGABILIDAD

95%

TOTAL

UN ORGASMO BÉLICO

El 20 de Diciembre por fin llega...

www.divgames.com

DIV 2

Y por supuesto, seguiremos
demostrando que...

**cualquiera
puede hacer
juegos**



¿ Cualquiera ?

Ahora podrás crear juegos en red
Editor de mundos tridimensionales
Browsers para todo tipo de ficheros
Generador automático de sprites
Rutinas de inteligencia artificial
Mapeador de niveles para juegos 3D
Instalador profesional configurable
Más de 1.000 Bugs solucionados
Código optimizado para Pentium
Rutinas para manejo de textos
Sistema de sonido mejorado
Compiler más optimizado
Y un sin fin de funciones



Revista Oficial
MÁS

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas
Teléfono distribuidores +34 91 304 06 22 (ext 137)

4.995
ptas.

(bueno... habrá quien todavía no se aclare)

LA HERRAMIENTA PERFECTA

Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado tanto en sencillez de uso como en potencia y capacidad. Y además se han incluido un gran número de herramientas nuevas que harán que DIV 2 y tu imaginación formen un equipo perfecto

COMPATIBILIDAD 100% DIV 1

Esta versión de DIV 2 mantiene compatibilidad al 100% con la versión anterior y además incluye un gran número de mejoras y aspectos perfeccionados que hacen que disfrutes aún más de los juegos que desarrolles.



Distribución en Argentina • Take Off Multimedia • Pueyrredon 495
Tel / Fax: (1704) 656 8506 • E-Mail: net2land@net2land.com

HAMMER
Technologies

Afonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid, España
Tel: (91) 3.04.06 22
Fax: (91) 3.04 17 97



DESARROLLADOR

PROEIN S.A.

GÉNERO

Nunca tantos debieron tanto a tan pocos

EUROPEAN AIR WAR



AUTOR IGNACIO POLIDO

Si los ingleses estuvieran paseando por las calles de Londres, en vez de escondidos en los refugios subterráneos, podrían ver en el horizonte una manada de bombarderos alemanes debatiéndose contra los estilosos Spitfires. Pero desde la tierra no se puede apreciar el fragor del combate, mientras que arriba las nubes se rompen con ráfagas de metralla y estelas de humo.

Esta moda que empieza estas navidades y durará como poco hasta el verano, la simulación de aviones de la segunda guerra mundial. El mundo actual ha avanzado unos años por la línea de la historia y ha aparecido, sin duda momentáneamente, las aviones de "La Gran Guerra" para introducirnos en las cabinas de los aviones más icónicos de todos los tiempos frente a una guerra aérea que contempla mayor número de aparatos en el cielo y más variedad en los hangares.

Una simulación no solo ha de contentarse con cumplir en el plano técnico. Necesita una enorme base de datos para ambientar por un lado, y conseguir pasar a la física de la técnica de aquel tiempo en nuestros ordenadores, por otro, al menos si desea ser titulada de histórica. No basta un juego divertido, además debe resultar "verdadero". Es decir, que el usuario, por el mero hecho de jugar, intuya las diferencias que había entre un aeroplano y otro, o la dificultad que entrañaba abrir el paso a unos bombarde-

ros hasta su objetivo. European Air War tiene un sobresaliente en este aspecto. Desde el menú principal podemos acceder a una base de datos consistente en cinco películas, de unos tres minutos de duración cada una, con imágenes históricas que nos presentan los diferentes contextos de las campañas. Además, disponemos de una sencilla ficha de cada uno de los aviones que podremos manejar, como en algunos de ellos de un pequeño vídeo con también imágenes históricas.

El número de los diferentes aviones que podemos manejar es bastante alto. Están divididos por nacionalidades. Alemania: con el Bf109k, el Bf109g o aviones del tipo de Fw190a, Fw190c y Me262. E. U. A.: con el P-51 Mustang, el P-47 Thunderbolt y el P-38 Lightning. Gran Bretaña: Typhoon, Spitfire X y Spitfire XIV. Tempest. Estados Unidos: P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt y P-38 Lightning.

EL HANGAR

Para aprovechar al máximo las características del poderoso *engine* del



juego, cada partida puede ser configurada de múltiples maneras de modo que, si no lo deseamos, no tenemos por qué jugar la misma batalla dos veces. Para empezar, tenemos la opción de "partida rápida", especialmente diseñada para los que buscan una simple dosis de adrenalina. También podemos escoger una misión sencilla. Desde aquí habremos de elegir bando y avión, después podremos cambiar todas las variables de la batalla, desde el tiempo hasta

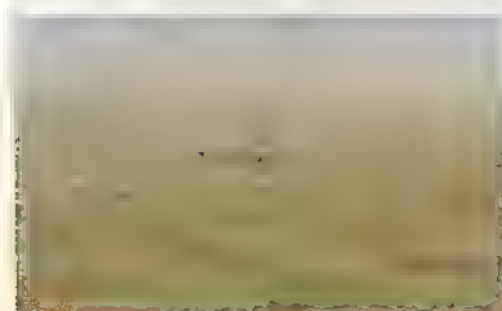


el tipo de enemigos posando por dificultad o miembros del escuadrón.

No podía faltar el modo campaña. Hay tres la

Batalla de Inglaterra (1940), Operaciones sobre Europa en 1943 y este mismo escenario pero en 1944. Aquí no podremos escoger ban-





do, cada uno está determinado por el juego que hayamos elegido. Ahora bien, sí podremos configurar otras variables como la longitud de nuestra carrera, variar la dificultad o si está o no limitado el número de aviones y recursos. El modo campaña está repleto de toda la clásica parafernalia: medallas, puntuación, promociones e incluso la triste nota de pésame que envían a nuestra supuesta madre tras nuestra supuesta muerte.

Tampoco vamos a echar de menos todas las opciones destinadas a configurar el juego según la capacidad de nuestro ordenador (nivel de detalle, resolución, etc.) y de acuerdo a nuestro nivel de juego como pueda ser el ajuste de sensibilidad de nuestro avión.

CAMINO DE LA GLORIA

Ya estamos en el aparato. Con pulsar una tecla, nuestra cabina se hace virtual de modo que tenemos una vista de 360º, bien con el ratón o el joystick o el teclado.

Miramos hacia abajo y el terreno desde aquí tiene buena pinta: campos, ríos y montañas adecuadamente "texturizados". Si alzamos la altitud comprobaremos que tampoco se han olvidado de detallar ciertos edificios y objetos. Más que suficiente, pero sin distanciarse demasiado de la anterior generación de simulaciones.

Escuchamos el ruido de los motores mientras tratamos de hacernos una idea del lugar que sobrevoamos según el mapa de la misión y, a la una en punto, vemos una formación de cazas enemigos. Comienzan los mensajes por radio: "Aviones enemigos en tal posición", "Cuidado, tienes uno en la cola, rompe hacia la derecha", etc. Todos ellos tienen una particularidad que puede indicarnos el cuidado que los desarrolladores han puesto en los detalles. Respetan el acento o idioma en el caso de los alemanes, del bando en el que volamos.

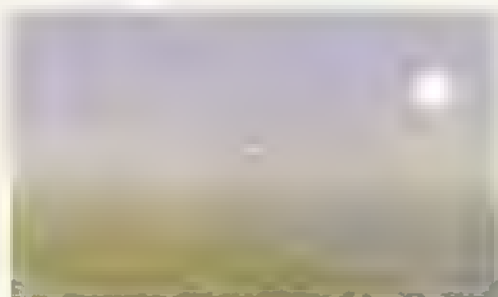
El combate en sí no es más de lo que esperábamos, tampoco menos llama la atención el gran

número de aviones que podemos encontrar en el cielo y el elaborado engine, que alberga la suficiente tecnología como para, por medio de una física correctamente desarrollada, involucrarnos en la emoción de uno de estos combates además de permitirnos jugar con este simulador en ordenadores que no dependan de tarjeta aceleradora de un modo más que aceptable.

La lucha es "artística" sin opción a usar misiles o cualquier otro recurso que nos hiciera despegar el dedo del gatillo. El punto de mira permite un zoom para que disfrutemos con los detalles gráficos de los aviones y podamos arrancar si es necesario, pedazo a pedazo la estructura de los cazas enemigos ya desde lejos. Llegados a este punto, podemos afirmar que el juego no aporta gran cosa a género, sino que se limita a perfeccionarlo. Así todas las características que pudiésemos encontrar en anteriores títulos están aquí (seleccionar y marcar el enemigo, diferentes vistas, etc.).

Una observación final: el juego está más relacionado al arcade que a la simulación a pesar de todas las tentativas a las

que deberemos prestar atención durante el vuelo, cualidad que agradecerá el gran público. ♦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 Mb
MULTIJUGADOR	Sí
VEREDICTO	
GRAFISMO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	
¡MAYDAY! NO PUEDO DEJAR DE JUGAR	

DESARROLLADOR

01-07

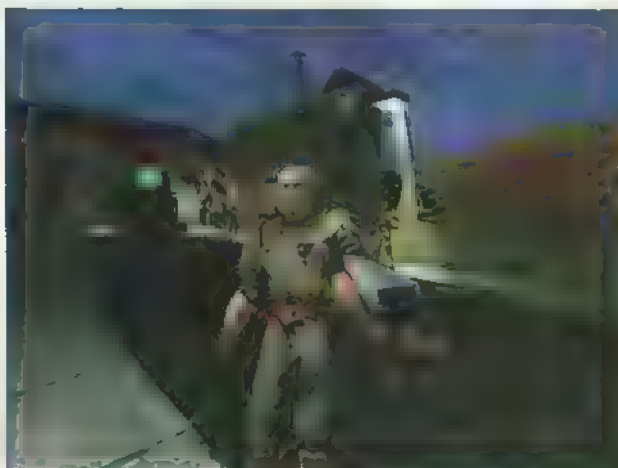
GÉNERO

Caerás en la tentación

SIN

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Los arcades tridimensionales están entrando, aunque parezca mentira, en una nueva dimensión. Un enorme caudal de lanzamientos ha elevado la competitividad del género y la calidad final de los programas: en el caso de Sin, ésta es, sin duda, excelente, de modo que atraparé a los usuarios.



Cada vez que hay un gran lanzamiento dentro de los arcades 3D, da la impresión de que no se puede decir más. La fascinación de gran parte de los usuarios por el género y lo novedoso que muy a menudo acaba por resultar cada nueva aparición dan a impresión de que

el género ya ha llegado a su punto más alto y no va a dar más de sí. Sin embargo, no es así. A cada poco nos sorprenden con la introducción de novedades y de detalles que nunca antes se nos habrían ocurrido. La razón de que los programadores se esfuerzan tanto probablemente sea el elevado número de ventas que estos productos consiguen.

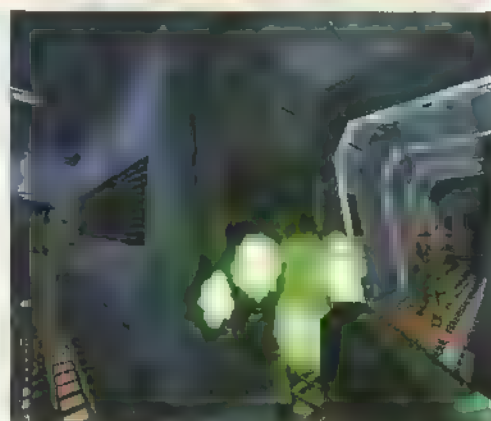
Pues bien, Sin es un pecado en el que bien merece la pena caer. Se trata de uno de los programas de género más atractivos de los últimos tiempos. La aparición de Duke Nukem Forever. Este título introduce un poco de aire fresco merced a una elevadísima calidad que lo convierte en un programa de excepción.

Tu papel en el juego es el de un aguerrido agente de policía de los Estados Unidos, que debe enfrentarse a una serie de ter-

roristas de lo más variopinto. Aparte de la larga introducción, en la que se da un motivo al programa, hay una breve secuencia de introducción, en la que un gracioso pajarito es reducido a cenizas (eso sí, razas). Todo ello y los primeros pasos en el juego, son excelentes.

El protagonista se introduce en un edificio que está invadido por terroristas expertos. Entre éstos hay algunos más resistentes que otros. Lo ideal es eliminarlos parando a la cabeza, aunque parezca cruel. Sencillamente tenemos que asumir el papel de un profesional que mantiene siempre la cabeza fría ante la adversidad. A lo largo de los mapeados no sólo vamos a encontrarnos con los enemigos, tiradores tan expertos como nosotros, sino con multitud de personas inocentes a las que tenemos que escapar.

Todos los escenarios están cubiertos de detalles de gran calidad. Los disparos se imprimen como es debido en las paredes. Muchos de los objetos están a nuestro alcance o a de nuestros pasos, etc. Además, a



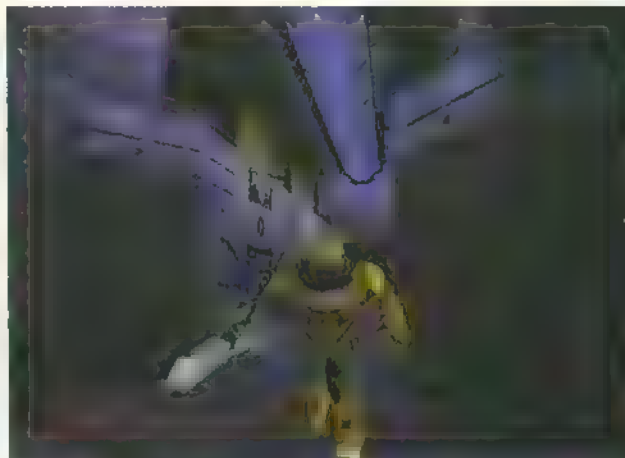
pesar de que va en contra de los principios de nuestra misión, es posible eliminar a los rehenes. Lo mejor de todo, aunque sea un detalle, es que a muchos puede parecer de mal gusto, es que tenemos la posibilidad de disparar sobre los cuerpos que ya han caído, de manera que la sangre brota de los cadáveres que yacen inertes. Esto es un detalle de indudable calidad; sin embargo, no siempre nos va a convenir hacerlo, por que cuanto más niado esté el cuerpo de un muerto, más energía nos proporcionará.

Los excelentes detalles gráficos que son en este caso a que a nuestro parece a sí sin-

que a este programa por encima de otros de su especie, se encuentran en todo momento perfectamente arropados por efectos especiales impactantes, tanto visuales como de sonido. Se oyen los casquillos al caer, las balas al rebotar en las paredes, los gemidos de los heridos, etc. Las explosiones están muy bien reproducidas en todos los sentidos. Veremos coches volando como en las más trepidantes entregas de *Jungla de Cristal*.

El sistema de manejo del juego es similar a que pudimos ver en programas como *Quake II*, con la mínima manejado por medio de ratón. Sin embargo, han mejorado





algunas de las aportaciones del programa de Ed Software. Así, siempre se ve cómo se despliega la escopeta con zoom digital que nos permite alcanzar una precisión de disparo inusitada. Con todo, se trata de un arma que solo es verdaderamente útil en combates a distancia, pues en una lucha cuerpo a cuerpo son más efectivas otras de las muchas que pone a tu disposición.

El programa a lo largo de su desarrollo, las medidas de fondo son de gran calidad acompañando a la perfección a un producto que no podía faltar en este aspecto. Se trata como es habitual en el género de fondos musicales que no nos llegan a cansar pero sí otorgan suficiente cuerpo a los momentos huecos. Que por lo demás son siempre muy breves.

El programa se puede jugar con equipos que no sean "excesivamente" potentes, aunque es desde luego recomendable el uso de una tarjeta aceleradora 3D. Si en la gran parte de los efectos visuales perdemos fuerza y además en ocasiones es incluso difícil hacer blanco por la oscuridad de la zona.

Por último, hay que señalar la posibilidad de jugar en red, un

detalle que sube muchos enteros a la jugabilidad de un producto que ya por sí mismo posee grandes dosis de actividad. Solo que erramos avisar a los amigos que se dispongan a disfrutar de una partida en red que deberán tener equipos de similares características, porque si no habrá una clara ventaja hacia aquel que posea las mejores prestaciones.

Se trata, en definitiva, de un programa con la fuerza necesaria para renovar un género que necesita de cuando en cuando un nuevo empujón que lo mantenga en la palestra. Los amantes de los mejores juegos se lo pasarán en grande con un producto que promete horas de diversión multiplicadas por las que consumamos conectados en red unos con otros. Un producto excepcional. ♦



CARACTERÍSTICAS		
	P1	
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64-Mb, Tarjeta 3D	
MULTIJUGADOR	SI	
VEREDICTO		
GRAFISMO		92%
JUGABILIDAD		96%
TOTAL		
UN JUEGO EN EL QUE NO ENTRA EL PERDÓN		

DESARROLLADOR

ELECTRONIC ARTS

GÉNERO

Velocidad al límite

NFS III HOT PURSUIT

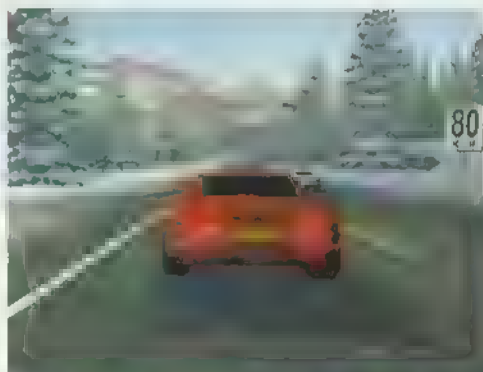


AUTOR: JESÚS FDEZ TORRES

Desde el momento en que Electronic Arts nos trajo Need for Speed pensamos que el mundo de los simuladores de coches había cambiado. La gran calidad del producto y su tecnología lo hacían uno de los primeros en el género. Ahora, y tras la segunda parte de este fabuloso producto, nos llega Need For Speed III.

El mundo de los simuladores deportivos posee mucha competición entre compañías. Todos quieren alcanzar más realisma en sus productos con todo lo que ello conlleva: mayor calidad gráfica, programación, sonido y, naturalmente, el argumento. Este producto en especial posee una gran calidad en todos los aspectos: su cuidado entorno de menús unido al resto del juego hacen de Need For Speed III un competidor muy difícil de superar en todos los sentidos.

Una de las características de este producto es sin duda su gran jugabilidad y algo que normalmente no se suele ver en este tipo de juegos, la variedad de opciones de juego. Normalmente los productos como este se limitan a realizar una serie de carreras cada vez con más dificultad. Pues bien, Need For Speed III posee una gran variedad de opciones de juego. Desde realizar una carrera simple hasta el modo persecución. Este modo de



juego, como veremos más adelante, resulta muy divertido, puesto que durante el período de reacción del circuito seremos perseguidos por la policía, siempre y cuando quebrantemos alguna de las normas básicas de conducción.

JUGABILIDAD AL MÁXIMO

Sin duda alguna, la jugabilidad de Need For Speed III es inmejorable. Pese a que durante el desarrollo de cada carrera se utilizan una innumerable cantidad de efectos, tanto de sonido como de gráficos, el movimiento y la respuesta del coche son muy suaves, ofreciendo

al jugador una sensación muy real de estar conduciendo.

La calidad y cantidad de efectos rompen con lo establecido en juegos de este calibre

Los escenarios están muy bien elaborados y proporcionan al jugador sensación de realidad. El nivel de detalle de los objetos que componen el mundo 3D es sin duda de los mejores que podemos observar en este tipo de simulador. No que decir tiene que los coches están modela-



dos hasta un nivel más que aceptable.

Si bien la calidad es un factor importante en este producto, la cantidad, también llama la atención. Este juego nos ofrece la opción de elegir entre muchos circuitos diferentes y una cantidad de coches más que suficiente. En cuanto a estos, existe la posibilidad de descargar coches a través de Internet. Esto es algo que está muy de moda en el mundo de los videojuegos y hará que el jugador no se desenganche fácilmente de este gran producto.

Un detalle nuevo es el modo persecución. En este modo, el jugador es perseguido por la policía, siempre y cuando infrinjamus alguna norma circulatoria, aunque, eso es sencillo con los coches que podemos pilotar. Simplemente aumentando la velocidad llamaremos la atención de alguno de los coches patrulla que circulan a través de las carreteras. Desde el momento en que la Policía nos ocaza, tratará de impedirnos realizar nuestro cometido terminando las vueltas del circuito. Naturalmente, a parte de perseguirnos, tratarán de obstaculizar nuestro camino instalando barreras de coches en la carretera.

Otra de las opciones que ofrece Need For Speed III es la posibilidad de jugar a través de red. Esto proporciona que las posibilidades y la diversión sean mayores.

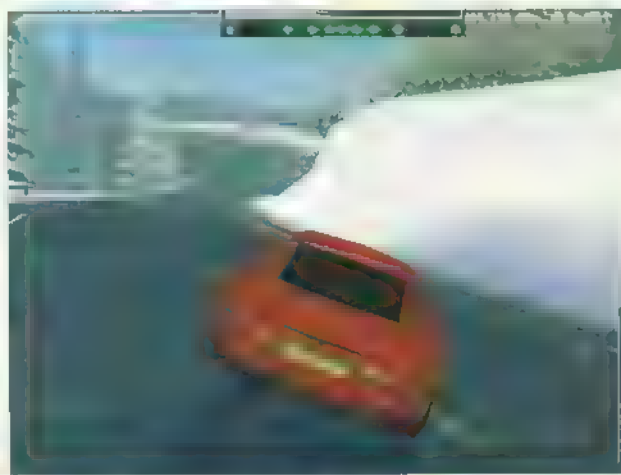
DERROCHE DE TECNOLOGÍA

Desde el momento en que disfrutamos con la primera carrera, podemos apreciar una gran cantidad de componentes tecnológicos que hacen de este producto algo realmente difícil de superar.

Uno de los factores más importantes en un juego de estas características es la representación del mundo virtual donde se realiza la acción. En este aspecto Need For Speed III es un derroche de tecnología: los efectos de humo, niebla, frenazos en la calzada y demás, realzan su grandiosidad.

El motor 3D, o sea, la representación en pantalla de polygons y texturizado, están perfectamente acoplados y el resultado está a la vista. Incluso utilizando resoluciones altas, el comportamiento en cuanto a rapidez de refresco de pantalla y suavidad de movimientos, es muy gratificante para el usuario, sobre todo para los que no posean una tarjeta aceleradora de 3D.





En caso de ser poseedores de una de estas tarjetas, la calidad y cantidad de los efectos nos harán sentir realmente lo que es conducir uno de estos misiles con ruedas.

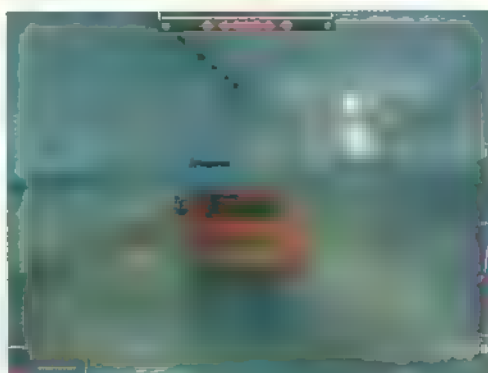
La física de los coches es a la perfección concordante con su versión real. Eso supone que el estero de los coches que aparecen en *Need For Speed III* ha sido realizado por expertos. Los componentes que afectan a la conducción se sincronizan perfectamente con las características de los coches y los factores externos que afectan a mismo. Además, los usuarios disfrutamos mucho más sabiendo que lo que tenemos en nuestras manos es casi real.

Otra de las características que hay que destacar de *Need For Speed III* es la música y los efectos especiales. La música en este producto ha sido desde sus comienzos algo muy llamativo. Está en total concordancia con el

uso de producto y hace que la adrenalina suba hasta cortarnos la respiración.

La música y efectos sonoros están perfectamente enlazados con la acción

En definitiva, este *Need For Speed III* es un programa desbordante en todos los sentidos. El gran derroche de tecnología y la calidad de su argumento lo hacen realmente imparable. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

PII 233 MHz, 32 Mb, 3Dx

MULTIJUGADOR

Si

VEREDICTO

GRAFISMO

95%

JUGABILIDAD

90%

TOTAL

CARRERAS MUY CALIENTES

DESARROLLADOR

VIRGIN

GÉNERO

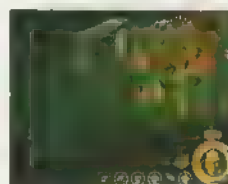
Magia instantánea, diversión rápida

DUELO DE HECHICEROS



AUTOR: IGNACIO PULIDO

Por fin ha salido un juego que muchos esperábamos: un combate de magos a palo seco. Preparaos para surtir vuestro libro de hechizos con los sortilegios que más os gusten y entrar en un entorno de fábulas gobernado por un oponente muy agresivo.



nuestro mago que es de donde parten las criaturas podemos mover a lo largo del mapa

ORIGINALIDAD GRACIAS A LA FUSIÓN DE ESTILOS

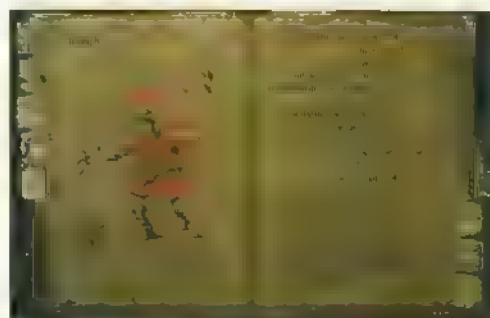
Tenemos, por lo tanto, un híbrido entre juego de lucha, de rol (por la importancia del factor experiencia o las características de nuestros aliados y enemigos) y, sobre todo, de estrategia puesto que la batalla no se lleva a cabo, en el mejor de los casos, los aliados que invocamos aunque podamos intervenir en ella bien usando la fuerza bruta (en absoluta recomendación) o desde cierta distancia lanzando hechizos de apoyo, la elección de los hechizos, o configuración de nuestro mago es la novedosa aportación de programa al género. Existen tres ramas de magia diferentes: Caos, Neutra y Ley.

En una estantería, a la que tenemos acceso antes de empezar la batalla, hay una serie de objetos mágicos, pociones o planitos. Podemos llevar cuantos de estos objetos a la sección mágica que deseemos. Dependiendo de ésta y el objeto elegido obtendremos un determinado sortilegio. Por ejemplo, supongamos que escogemos una botella de fósforo, si la disponemos en la columna de Caos, obtendremos el hechizo "Despedida de Lucifer" (convertir a un esbirro en una bomba andante, en el espacio Neutra con

La principal cualidad del juego es su sencillez, tanto en el modo en el que se desarrolla la lucha, como en la técnica para preparar y ejecutar nuestros hechizos. El programa está planteado como un arcade de lucha, adornado con elementos de rol, en el que no habremos de emplear movimientos especiales o combos, sino los conos con los que se accede a nuestros sortilegios. La perspectiva es isométrica y el entorno en el que se desarrolla la lucha es bastante amplio, de forma que también hay elementos de búsqueda tales como encontrar fuentes de mana (recurso que restituye la medida de nuestro poder mágico), artículos

encantados y personajes que nos prestan su ayuda. La disposición de la zona del juego demanda, asimismo, ciertas dosis de estrategia, puesto que la mayoría de nuestros hechizos consiste en invocar alguna criatura.

Todas ellas muy bien explicadas en el "E. Grimoire" o libro que nos introduce en los reinos mágicos y sus pobladores. Tienen una "ficha de personaje", esto es, un análisis detallado de sus capacidades. Pues bien, en el terreno de juego controlaremos a estos esbirros de la misma forma que manejamos a nuestras tropas en un juego de estrategia en tiempo real: marcar la unidad y señalar el lugar donde queremos que actúe, incluyendo las posibilidades de agruparlas y marcarlas con un número para acceder rápidamente a ellas. El juego toma el aspecto de un programa de estrategia cuya base

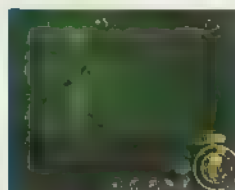


seguiríamos el hechizo "Celeridad" (doblar la velocidad de una criatura) y en el de Ley a "Subversión" (controlar una unidad enemiga).

Además de este original sistema de configuración, en el lado positivo del juego encontramos la espectacularidad de las gráficas y efectos de cada sortilegio, el modo campaña (que determina el toque rol del programa mediante diálogos, objetos y un mapa por el que iremos avan-

zando) e combate rápido con múltiples mapas y maneras de ajustarlo a nuestro gusto; las partidas multijugador y la sencillez del manejo.

En el lado negativo, resaltamos la brusquedad, en ocasiones, de los movimientos de las criaturas, la posible pérdida de control al desarrollarse el combate en tiempo real entre tantas criaturas surgiendo en un momento de la nada. Con todo, recomendamos.



CARACTERÍSTICAS

REQUISITOS MÍNIMOS	
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA	P200/32 MB
MODOS DE JUEGO	
TARJETAS ACCELERADORAS	NO

VEREDICTO

	70%
GRÁFICO	90%
SOUND	75%
JUGABILIDAD	85%

TOTAL

¿UNICORNIOS A MI? ¡TOMA VENTISCA, MEJA HECHICERA!

Sangre, sin sudor y sin lágrimas

BLOOD 2

Los amantes de la violencia dentro de un ordenador están de suerte con la enorme serie de títulos que están invadiendo el mercado en estos días. Doom y Quake siguen dando sus frutos en un buen número de productos que se arriman a su largo brazo.

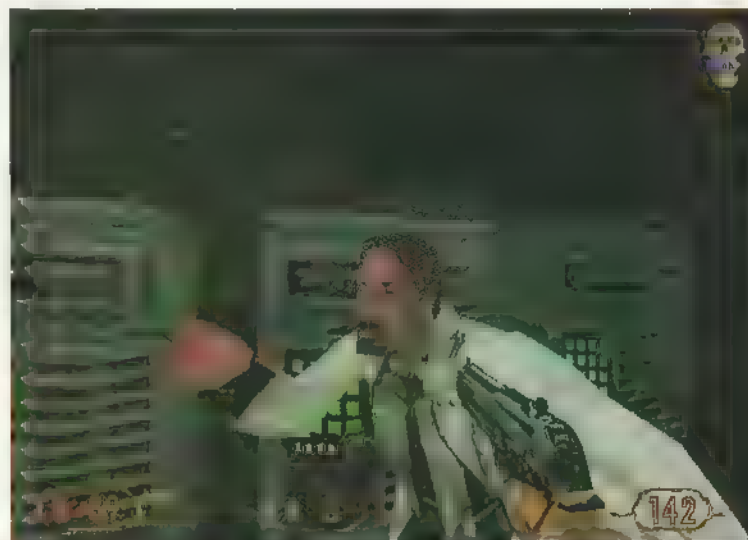
Ros de Internet de sangre y en monederos de horas de juego de ante de nuestros ordenadores. Eso son los arcades de acción pura. Tanto a de las revistas que es comentan sangre y vida desde juego y horas as que hemos pasado todos a metros en algún momento de nuestra trayectoria ludica. A frente de uno de estos maravillosos programas, una de la acción y de la acción ludica.

menos importante. Así han empezado a realizar aportaciones en lo que se refiere a argumentos y ambientación y hemos podido ver como aumentaban nuestros objetivos o cómo nos sumergían en ambientes tan dispares como el salvaje oeste o el country americano.

Sangre a raudales para un título dirigido a amantes del género gore

El presente programa se apunta a una moda que tiene pinta de no acabar nunca. Sigue la estela de los Quake II que en los últimos tiempos han invadido ferocemente el mercado. Sin embargo, hay que decir que en los últimos tiempos las compañías programadoras han intentado dar un poco más de cuerpo a un género en el que los motivos eran en principio sólo que

Ahora se retoman los temas clásicos: una serie de monstruitos a los que hay que eliminar sin ningún tipo de miramientos. Sin embargo, hay algunas novedades, como la posibilidad de elegir entre cuatro distintas personalidades o que influirá en las armas y en la forma de desarrollarse la acción. Se trata de un



vaquero tenebroso un "monje" medieval, una especie de zombi y una mujer cyberpunk.

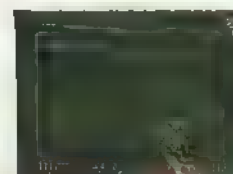
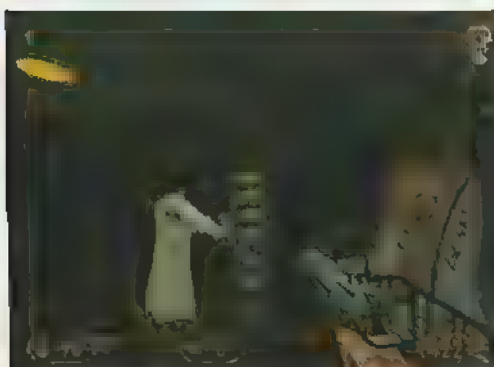
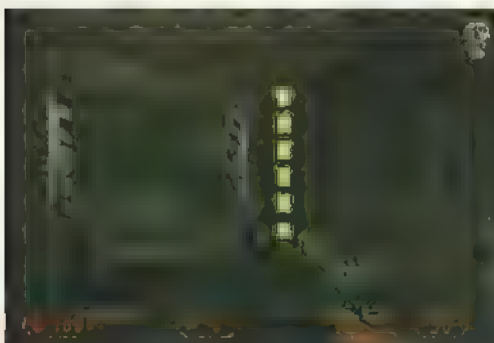
Es, ante todo, un título sangriento, terriblemente gore. Las sensibildades de cada uno deben acercarse pues al programa. La reacción de los combates es óptima con una aceptable presencia de enemigos por pantalla. La extensión de los mapeados es enorme y están realizados todos ellos con un look de terrorífico

oscuro y con una paleta de colores muy bien seleccionada. Con una tarjeta aceleradora los efectos que puedes disfrutar son excelentes con juegos de luces y sombras muy en sintonía de los últimos tiempos.

El sonido acompaña con corrección las explosiones de sangre, las melodías de fondo poseen una intensidad que ayuda al desarrollo de la acción pero, con el tiempo, cansan un

poco. Los efectos sonoros están a más o menos a la altura de lo que se espera de ellos.

Se trata, en resumen, de un programa apto para los amantes de género que no podrán perderselo. Un lanzamiento pagado de sangre, efectos visuales y demás parafernalia. Quizá no alcance a altura de otros de los últimos lanzamientos del género, que han llegado a lograr una calidad muy elevada.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB
MULTIJUGADOR	SI
VEREDICTO	
GRAFISMO	80%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	
VISCOZA, OSCURA Y ADICTIVA	

DESARROLLADO

ELECTRONIC ARTS

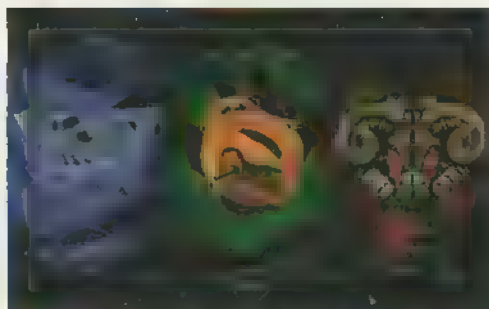
GÉNERO

Quien posea la especia, poseerá el universo

DUNE 2000

AUTOR: IGNACIO PULIDO

¿Cómo puede existir un programa al que debiéramos puntuar en el apartado de innovación tecnológica con un cero y, sin embargo, se trate de un excelente juego? La respuesta, la podrán encontrar nuestros lectores en las siguientes líneas.



Antes de comenzar a la pregunta de la evaluación vamos a ponernos en situación. Imaginad una especia que sirve como combustible para los vehículos galácticos. Se usa como moneda de cambio y otorga poderes a gamos "sobrenaturales" a determinadas razas. Esta especia, llamada Melange es, por todo lo arriba mencionado la meca la espina del imperio galáctico que Frederick IV gobierna. ¿Y si sólo se pudiera extraer en un planeta desierto llamado Arrakis?

Entonces, como es el caso la lucha por el control de este lugar sería obvia, máxime cuando no existe una unidad en el imperio sino tres, además del propio centro de gobierno: casas principales: la Casa Atreides, la Casa Harkonnen y la Casa Ordo. El juego en batalla comienza a raíz de una propuesta de emperador: aquella facción que controle Arrakis que pueda extraer más Melange de las dunas tendrá derecho a poseer lo. En principio parece que esta situación a la lucha ha sido determina-

da por la creciente necesidad que tiene el imperio por dicha especia pero debe haber más incentivo es demasiado grande. Frederick IV nunca otorgaría el control de tan preciado planeta a ninguna de las casas pues sin duda, tendrían los el poder para hacerle frente.

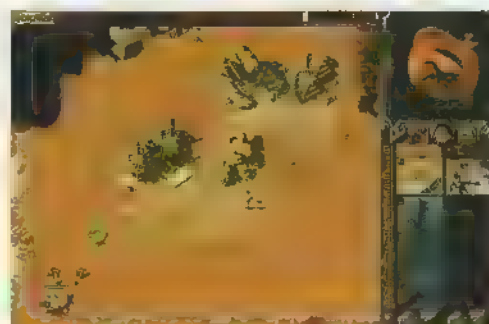
EXCELENTE, PERO YA LO HABIAMOS VISTO

Dune 2000 no es más que Red Alert ambientado en el universo de Dune. Así de simple. Si queréis a la interfaz ha cambiado significativamente. Como era de esperar, qué menos, los gráficos son algo más detallados, sobre todo las impresiones de exposiciones, y los unidades de infantería con la excepción de la infantería que no ha cambiado a un solo sprite. Para quienes no hayan tenido la oportunidad de jugar al programa en el que se basa, recordamos que Red Alert es un juego de estrategia en tiempo real. El mejor en su categoría cuando salió al mercado hace unos dos años.

Las unidades eran prácticas y bien diferenciadas entre sí, las estructuras estaban perfectamente detalladas. La dificultad estaba en su propio sitio y el equilibrio de fuerzas indispensable de cara a la jugabilidad era más que adecuado. Dune 2000 tiene y ha perfeccionado todas estas virtudes. Así se convierte en un juego muy recomendable para todos aquellos que no tienen Red Alert, pero quienes les gusta demasiado a para los amantes de la estrategia en tiempo real situada en ambientes más exóticos.

El aspecto técnico está muy cuidado. Tenemos la posibilidad como ya ocurría con el anterior de agrupar las unidades y marcarlas con un número, de volver a ellas automáticamente de a macenar aquellas paradas cuya información nos demandara que acudamos a ellas o a menudo. Además, se ha añadido por fortuna para aquellos soldados que pueden morir bajo las ruedas de los tanques, la posibilidad de dispersar un grupo de infantería con sólo pulsar una tecla. Las opciones de "retirada" y "en guardia".

Ago muy digno de mencionar son las secuencias en video, excelentes en español (aunque ya a la Casetest) y de aparición constante. Ago que hemos echado en falta es un editor de algún tipo (aunque el juego sí permite una partida "mu-



jugador con su propia adecuación a nuestro gusto (esta para un solo jugador).

Resumiendo Dune 2000 merece todas las horas lúdicas que en él invirtamos. De hecho es muy buena. Pero si estás pensando en adquirirlo ya sabes exactamente qué es lo que vas a encontrarle.



CARACTERÍSTICAS

CONFIGURACION RECOMENDADA	P133, 16 Mb
TARJETAS ACELERADORAS	No
VEREDICTO	
TECNOLOGIA	
GRAFISMO	80%
JUGABILIDAD	85%

TOTAL

UNAS DUNAS PUESTAS AL DIA



LA PRIMERA REVISTA QUE TE ENSEÑA A PROGRAMAR JUEGOS

**EL MEJOR MÉTODO PARA
CREAR LOS JUEGOS QUE
SIEMPRE DESEASTE**

**ANÁLISIS DE PROGRAMAS
Y UTILIDADES QUE TE
HARÁN DESARROLLADOR
DE JUEGOS**

EN PORTADA

TOKENKAI. Primer programa profesional realizado con DIV. Excelente estrategia en tiempo real.

REPORTAJES

STRATOS. Grupo español que engloba a numerosos sellos programadores.

WORK IN PROGRESS. Actualidad lúdica de la mano de Balance y Hammer.

**CURSOS DE PROGRAMACIÓN
ALGORITMOS, C Y ENSAMBLADOR.** Conocimientos básicos para los futuros programadores.

**DESARROLLANDO JUEGOS
ARCADES 3D.** Introdúctete en el mundo de los arcades 3D.
AVENTURAS. Análisis de un género clásico.

ESTRATEGIA. Lecciones para acceder a este fascinante mundo.

RPG. Cómo conseguir uno de los maravillosos mundos del rol.

DIV

INICIACIÓN DIV. Claves para dominar este entorno.

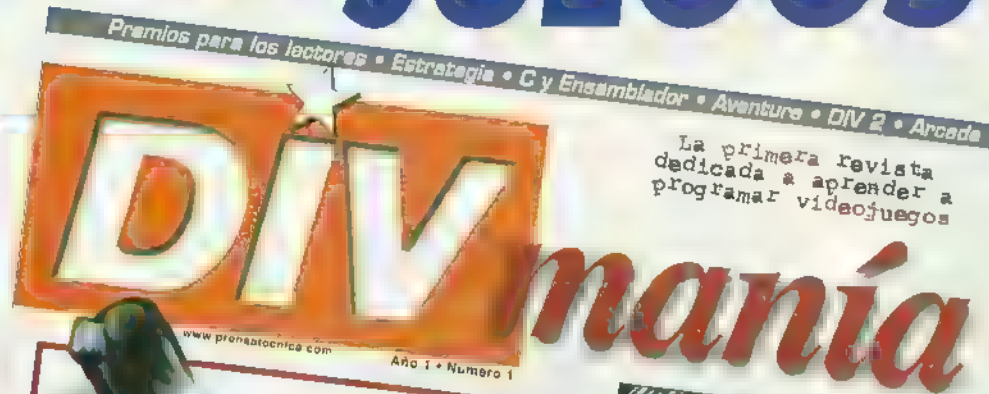
DIV INTERNO. Cómo manejar las más avanzadas funciones de este programa.

JUEGOS DE LOS LECTORES

QA. Pariente lejano de Columns.

EXPLOSS. Juego explosivo.

CINQUILLO. Clásico juego de cartas.



ESTE MES EN EL CD ROM

le DIV Games Studio

as de fuentes, texturas y sonidos
es shareware

**Prens@
Técnic@**

Edita PRENSA TÉCNICA • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 304.06.22 • Fax: (91) 304.17.97

DESARROLLADOR

PROEIN, S.A.

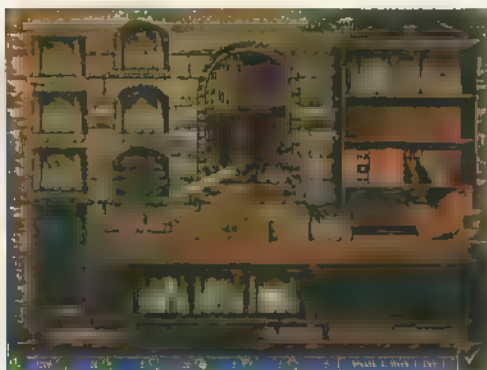
GÉNERO

AUTOR: IGNACIO PULIDO

La magia de un juego excelente

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

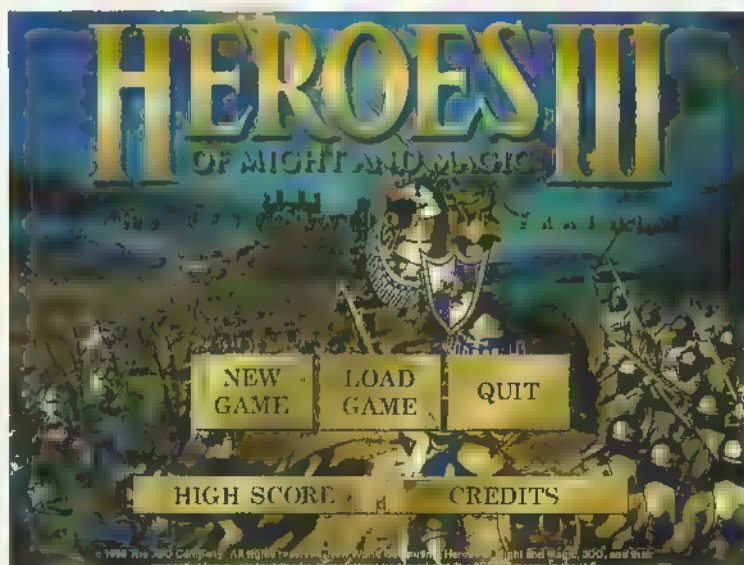
Frente a la orilla están las huestes de Gem descansando mientras su líder bebe de un pozo para restablecer su magia. Ha sido una larga ruta en busca de poderes y recursos. Ahora esperan la llegada de algún aliado que lleve consigo nuevas tropas. En el horizonte se divisa el final del viaje: la ciudadela del necromancer.



En otro artículo de esta misma revista ya se comentó algo de este juego. No es que se nos estén acabando las ideas, sino que tal vez estemos ante el programa de estrategia del año, y eso merece una muy especial atención que periódicamente, se traduce en artículos adicionales. Así que, puesin que las bases de juego ya están comentadas, vamos a ahorrarnos las repeticiones y centramos en lo que trae de nuevo con respecto a los anteriores capítulos de la serie (aunque, también en este caso, los empezamos a cuadrar que está en el artículo de la zona estratégica, en él figuran las nuevas ciudades y sus respectivos héroes).

RIQUEZA Y ARGUMENTO

Cualquier novata que se inicie por primera vez en esta saga se quedará asombrada de enorme número de escenarios y criaturas que se agitan en cada pantalla. Nuestros héroes pueden pasar en un solo turno desde un arido terreno volcánico hasta las orillas ricas en pueblos y recursos que se separan de un océano. Si a esto añadimos que, en la tercera entrega, nuestros héroes se desplazan más rápidamente y que además se incluyen mapas subterráneos, es fácil intuir la grandiosidad (operación un término tan épico, pero era necesario) de lo que goza cada

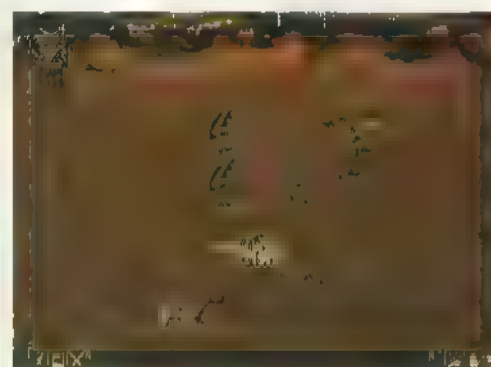


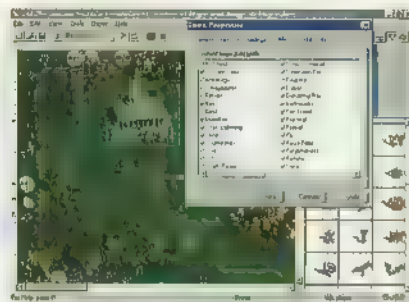
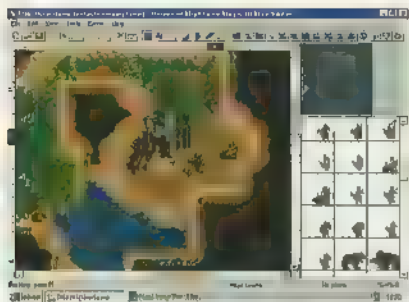
escenario. Las campañas mejor nombradas ya que las aventuras que ergaban empujaban a los jugadores del mismo Odisseo (había lo que ha dicho "Sacrilegio") salvando las distancias por supuesto (arreglado).

Durante estas largas rutas, amenizadas con batallas y descansos en los castillos que omeamos, habremos de buscar aliados, por a veces a diplomacia o a la fuerza, recursos en forma de minas o tesoro

as, objetos mágicos que encontraremos de manera casual o tras derrotar a la criatura que los guarda, y lugares donde entrenar a nuestros héroes. Es aquí, donde entra en juego el elemento Rol: la experiencia juega un papel primor

dio, así como el desarrollo de ciertas habilidades (magia, supervivencia, navegación, destreza con las armas a distancia, etc.). Estos héroes N/A entrarán personalmente en combate, sino que de un tan grola tarea al ejército que





comandan. Ahora bien, influyen directamente en las ciudades de sus tropas, además de poder realizar hechizos contra el ejército enemigo. Las características de estos héroes terminan por hacerlos mucho más preciados que una multitud de tropas. Estas van y vienen, pero un héroe que haya estado de nuestro bando mucho tiempo, con la enorme cantidad de experiencia que eso supone, es un elemento único de juego.

Muchos pensamos que la cualidad que ha llevado a éxito a esta saga es el argumento que cada acción determina y no hablamos de argumento de cada escenario o de la compañía (que desde juego está muy cuidado) sino a la enorme cantidad de historias que se nos vienen a la cabeza (sobre todo a los aficionados a la espada y brujería) gracias precisamente a ese viaje tan cargado de detalles y eventos. Es decir, que es difícil no imaginar una historia

detrás de cada turno, y esto es consecuencia del ambiente en el que el juego es capaz de introducirnos.

MÁS, MEJOR Y ALGUNA QUE OTRA NOVEDAD

Heroes of Might & Magic III tiene todo a que le anterior pero en proporciones exageradas. Para empezar hay más pueblos y esto como sabrán los aficionados a la saga, determina más tipos de unidades. Asimismo, en cada uno de ellos podremos "comprar" una mayor clase de tropas. También hay más héroes, con el añadido de que cada pueblo ya no tiene un solo tipo específico de aventurero, sino dos, uno de "mito" (les decimos maestro en las armas y, casi siempre, en el movimiento por la pantalla) y otro de mago. Para saber más de esto, de nuevo os aconsejamos un miradito a cuadro que hay en la Zona de Estrategia.

Más monstruos, muchos más y, al igual que

nuestras unidades, perfectamente renderizados (se acabaron aquellos gráficos con encanto pero pelín infantiles). Más magia y aquí entra otra novedad: alivia de entre los cuatro elementos de modo que podremos usar como viento o que sea usada contra nosotros la falta de dominio en una categoría determinada. Sin duda muchos más objetos mágicos que en esta ocasión habremos de colocar en el lugar adecuado de la ficha del héroe: por ejemplo una espada en un brazo y el escudo en la otra, no estando permitida que el mismo héroe pueda llevar tres armas de mano.

Ago que en principio puede desorientar a los veteranos son las construcciones que podemos llevar a cabo en nuestras ciudades. No sólo tendrán la función de reclutar tropas, comerciar, dar beneficios a la defensa, informar o darnos dinero sino que con ellos tendremos la posibilidad de crear carreteras logísticas o diversas y especiales ventanillas que dependen de tipo de ciudad en la que nos encontremos. Aunque, sin duda, lo más vistoso de las nuevas ciudades y edificios son los estupendos gráficos y la enorme variedad que existe entre las diferentes reinos.

El combate ha ganado en el aspecto táctico gracias a la ampliación del terreno de la batalla a más hexágonos, que como está dividido más posibilidades a la hora de colocar nuestro ejército e inventar combinaciones efectivas con nuestras unidades. Sigue siendo por otra parte, igual de práctico y jugable que en las anteriores entregas, movimiento por fases que permite tanto el combate cuerpo a cuerpo como el uso de armas de distancia. Sin olvidar el impresionante apoyo

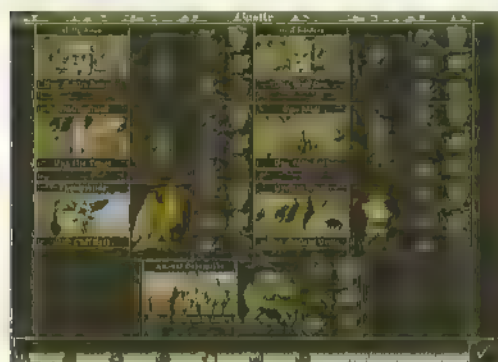
de los hechizos, mucho más espectaculares en cuanto a gráficos, en esta nueva entrega.

UN JUEGO QUE DIFÍCILMENTE TERMINA

Lo único difícil en Heroes of Might & Magic III es comenzar una partida: nada más terminar. Esto se debe a que una sola puede llevarnos semanas, defecto inherente a todos los juegos de estrategia dada su complejidad y extensión. Sin embargo, este descanso puede ser aprovechado para crear nuestros propios mapas. A partir de aquí el juego "se multiplica". No sólo tenemos cientos de mapas para nuestras partidas sencillas (perfectamente clasificados) y el habitual modo de campaña. El

editor de mapas (y uno nuevo de campañas) nos permite plasmar en el ordenador aque la historia de espada y brujería que siempre tuvimos en mente, no importa a compeja que pudiera ser. Se puede configurar el modo de victoria, las personas a la tierra y los pueblos, los recursos, incluso los rumores que se oyen en la taberna.

La recomendación de este juego es inevitable (y eso sin haber mencionado el modo multijugador que, no uso, se puede llevar a cabo en el mismo ordenador). Desde aquí deseamos el éxito del programa y desde ya, esperamos todos los escenarios que hagáis para incluirlos en nuestra nueva sección de mapas.



CARACTERÍSTICAS	
MMG	
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA	PIRG 32 MB
AGE	
TARJETAS ACCELERADORAS	No
VEREDICTO	
GRAFISMO	90%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	
UN MEDIEVO LLENO DE MISTERIO	

DESARROLLADOR

KROEN

GÉNERO

Lucha con espadas y con hechizos

HERETIC II



AUTOR: IGNACIO PULIDO

Coge el juego Quake II, cambia su punto de vista por una perspectiva en tercera persona, ambiéntalo en un mundo de espada y brujería, amenízalo con multitud de efectos de luces para resaltar el poder de los hechizos. Llena de detalles los escenarios y los enemigos y así obtendrás Heretic II.

Uno de las características que a público de esta era de este juego es que posee el *engine* de Quake II. Esto solo es bueno hasta cierto punto por un lado hace retener a uno de los juegos que más elegidos han recibido en cuanto a su desarrollo técnico. Sin embargo, en un mercado donde el software se queda obsoleto a los tres meses, cabe preguntarse si el mencionado motor no está ya un poco desfasado, más aún si tenemos en cuenta la vertiginosa evolución de este tipo de juegos merced a la oleada de nuevas tecnologías aceleradoras.

Algunos juegos, pongamos como ejemplo más sobresaliente *Sin*, han hecho uso también de este *engine*, pero lo han completado con estudios argumentales y una especialización en la acción con el escenario. Es obvio que la responsabilidad de esta "virtud" nos distribuidores de juego buscan hacerse con los adictos consumidores de Quake II y demás programas con perspectiva en primera persona. Y aquí

para nuestro mundo se abre un gran error: la perspectiva de Heretic II no es subjetiva sino en tercera persona. En este punto, pues, lo *Tomb Raider* As que también se trata, también de un juego de acción, la mecánica de cada combate cambia considerablemente con respecto al Quake II y uno acaba preguntándose qué punto aquí el mismo *engine* cuando se juega de diferente manera.

Una ventaja si se deduce de todo esto, y es que en Heretic II, al utilizarse el *engine* de Quake II, también tenemos acceso a la consola, que nos permite editar y modificar instrucciones del propio programa. Es, pues, probable a inminente aparición de nuevos "add-on" y mapas por parte de aficionados y de la propia casa.

UN AMBIENTE TENEBROSO

Quizá el elemento más atractivo del programa sean los escenarios. Y no solo por la variedad de los mismos, sino por



los cuidados detalles que consiguen dar el ambiente necesario para que nos sumerjamos en la historia. Pocas veces la estética de espada y brujería se había reflejado de una manera tan espectacular en el ordenador. Esto es un gran mérito a tener en cuenta por los efectos de luces, absortenerse a veces no tienen una tarjeta aceleradora en tiempo real. Los hechizos que rodean al personaje, a los enemigos o a los objetos se

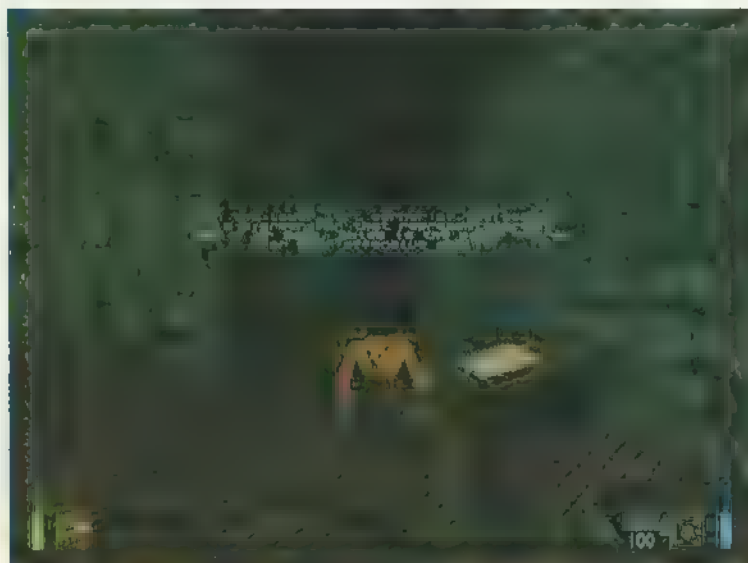


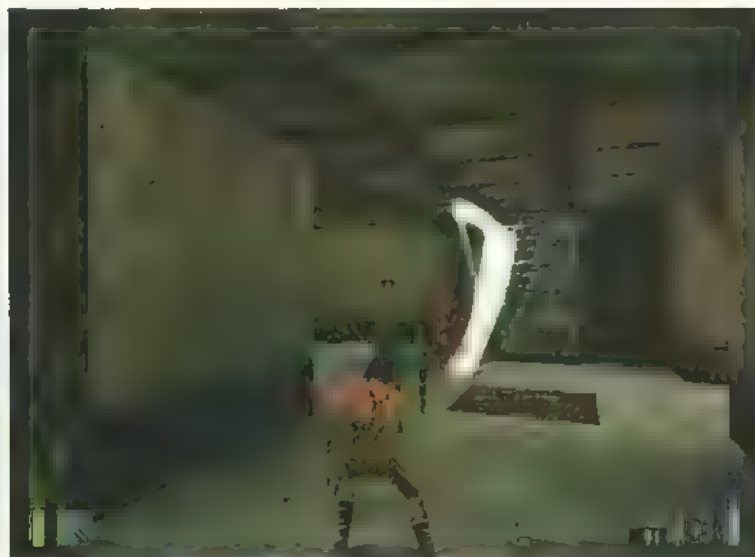
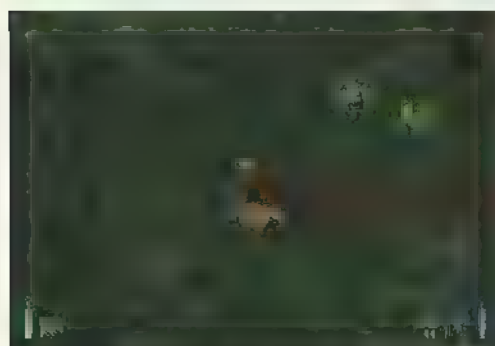
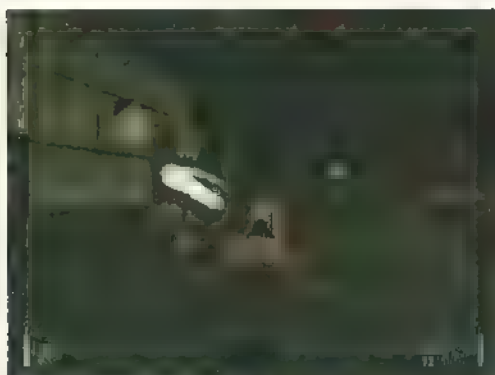
muestran en forma de destellos de diferentes formas y intensidad de color. Estos efectos, unidos al sonido, hacen que los culpables de que a veces podamos "tocar la magia del juego".

Otro factor importante son los detalles de cada elemento que aparece, empezando por el héroe que manejamos, cuyos detalles, correctamente aplicados, sobre sus movimientos, nos hacen tan completo como una figura de plomo. Asimismo, estos cuidados gráficos ganan efectividad gracias a ciertos añadidos como pueda ser la sangre en la piel del personaje que va surgiendo a

medida que recibamos heridas. Y a propósito de sangre, el juego incluye a "políticamente correcta" opción de configurar el nivel de violencia de cada partida. En cuanto a los enemigos, resaltamos la división de cada uno de sus partes, de manera que es posible cuando les alcanzamos con el arma, o amputarles un brazo, o ser posible aquél con el que sostienen el arma, con lo que renunciaron a atacarnos y nosotros gozaremos viéndolos huir despavoridos a lo largo del escenario.

Es e incluso de detalles también alcanza al movimiento del protagonista.





que de nuevo en el clásico estilo *Tomb Raider* podás salir haciendo una prueba en el área de una voltereta por el suelo o encaramarse a una cornisa por poner algunos ejemplos. Aunque a este respecto debemos advertir acerca de cierta brusquedad en los movimientos, al menos en un Pentium 166 equipado con una Voodoo 2. Además de poco problema de la cámara que muy de vez en cuando se situa detrás de una pared o en cualquier otro sitio que sea más o menos inadecuado para que

sigamos de manera fluida a acción. Este grave problema queda solucionado con las extensas posibilidades que tenemos para configurar el juego en materia de video, sonido, aceleración o tamaño de la pantalla a la capacidad de nuestro ordenador. Aunque, como es obvio de este modo queda mermada la calidad gráfica del programa.

UN ARGUMENTO DE EXCEPCIÓN

Heretic II debe mucho a los juegos de rol, empezando por el ambiente con y el argumento que aunque esto muy claro queda un tanto limitado por el género de juego, mientras que en un RPG tenemos una gran libertad de movimientos, en este arcade 3D podemos sentirnos un tanto "atrapados" por la linealidad de las diferentes fases. Tampoco hubiese estado mal la opción de elegir entre diferentes personajes

con diferentes características. En el juego que nos ocupa lo único que podemos cambiar a este respecto es a pie de nuestro personaje. De hecho que queda a medias compensado por la enorme cantidad de armas y hechizos que podemos llegar a tener y el hecho de que habremos de usarlos tanto para el ataque como para la defensa (acción que en juegos de este tipo estaba limitada a esquivar).

Los desarrolladores han tenido la cortesía de incluir un programa para que construyamos nuestros propios niveles, así como para añadir los elementos que deseemos. Este regalo tiene una reacción directa con lo que antes comentábamos sobre el lenguaje Qtake. Una vez más y siguiendo con los cánones del programa que presta el engine de juego, todas esas posibilidades se enfocan a las partidas multijugador.

Poco más podemos comentar acerca de *Heretic II*. Se trata de un muy buen juego pero teniendo en cuenta la actual competencia dentro de este adictivo género que en este pensando en comprarlo lo haré por la historia y no lentado por alguna novedad o avance tecnológico. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

PII 200, 64 MB

MULTIJUGADOR

15

VEREDICTO

GRAFISMO

90%

JUGABILIDAD

85%

TOTAL

UNA HERENCIA TRIDIMENSIONAL

DESARROLLADOR

PROEIN, S. A.

GÉNERO

Un asesino, una joya y una guerra

BLACK DAHLIA

AUTOR LUIS A. CONTRERAS

El así llamado asesino del torso está sembrando el pánico dentro de la tranquila ciudad de Cleveland. El protagonista de este programa, Jim Pearson, un agente del COI, está investigando ahora un posible complot nazi y muy pronto descubre que existe una oscura conexión entre su complejo caso y el del despiadado asesino en serie, pero... ¿qué puede haber detrás de todos estos macabros hechos?

Sullivan nos entre-
gará el expediente
del caso en el
que nuestro antecesor
Pensky, se encontraba
trabajando antes de
que acabase en una
residencia psiquiátrica.
En nuestra oficina re-
visamos los papeles de
escritorio, vemos las
notas de la carpeta y
recogemos la pistola
que hay debajo y que
encerraba en la custodia
la llave de la puerta de la
esplantera, donde encon-
traremos más notas y
una carta de Dr.
Strauss. Al encender la
luz vemos que hay que
coger algo en la lám-
para: una bolsa con
runas y pergaminos.

**Hay que mirarlo
todo con detalle.
En el sitio más
insospechado
puede estar la
pista clave**

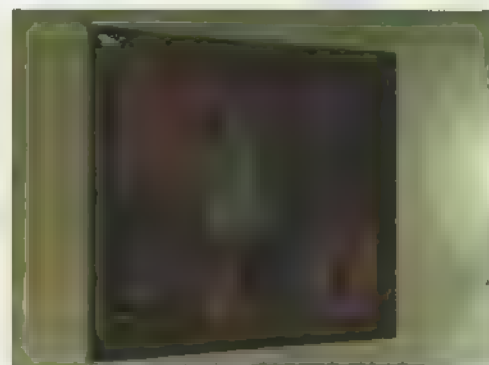
A partir de aquí tene-
mos que visitar a Sul-
livan, al detective Mery-
lo y a Finster. El escrito
de su despacho mues-
tra la palabra "Finster-
wald". Tras hablar con él
nos dirigimos al bar
Mc Ginty para ver qué
podemos averiguar
sobre el mensajero. Allí
nos encontramos al
agente de FBI Wils-



low, que mencionará
una lista negra que
conseguiremos pidién-
doselo a Sullivan. En
nuestro despacho ob-
servaremos a esta para
conseguir el teléfono
de Strauss. Según la
lista de referencia es
Civ 51 22 40, vemos
que las equivalencias
en el teléfono son:
C 2, 5 y 8. Si
sumamos 1 al segundo
número y restamos 1 a
tercero se convierte en
267. Si restamos cada
uno de los pares de
cifras restantes tenemos
4 0 y 4. El teléfono es
267-404. Pero antes
de llamar vayamos al
despacho de Merylo.
Cuando vayamos, nos
encontraremos con una
nota de la hija de
Strauss. La telefonéa-
mos y vamos al museo.

He en nos ayudará con
el desciframiento de los
pergaminos y nos per-

mitirá ver la manera en
la que su padre estaba
trabajando y que noso-
tros recompondremos.
Usando la lupa obser-
vamos un nombre en
cada escudo que
podemos reacomodar
con las del cubo que
He en nos enseñará.
Así sabremos que
corresponden a Heral-
do, Escudo, Sargento y
Lider de la hermandad
de Thule. En Mc Ginty
hablamos con el capataz
de nos dirá que
es el mensajero, Louis
Fielding o Fischer como
consta en las fichas de
de nientes de despacho
de Merylo. De
nuevo en el bar, nos
acercamos al teléfono
y vemos grabado el
nombre de Fischer. Al
llamar tendremos que
decir un nombre, que
será el correspondiente
al de Heraldo: Louis
Fischerwald. Nos men-
cionará al club "El



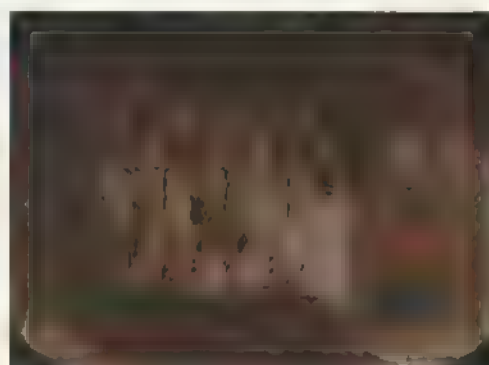
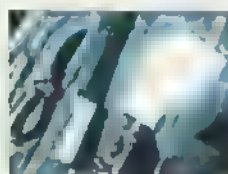
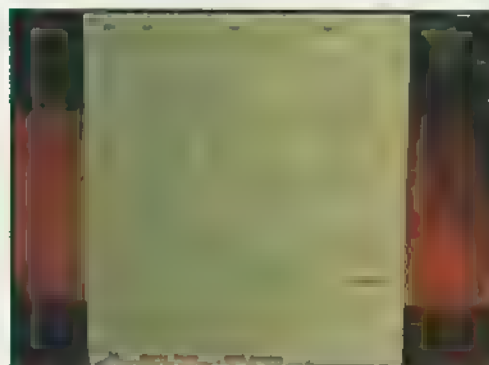
Cuervo", de donde nos
remittirá a la misión.
En la misión engañare-
mos a Finster pidién-
doles que nos busque un
paquete, momento que
aprovecharemos para
coger la foto que nos
enseñó Merylo nos
informará sobre ella.
En "El Cuervo" ajusta-
mos a los dos con la foto.
Nos citará en un lugar
más seguro en el que
nos encontraremos al
psicólogo. Nos brin-
damos de él tomando el
camino de la derecha
y disparando primero a
la espira de gas. Des-
pués sabremos que
Louis no podrá contar-
nos nada más.

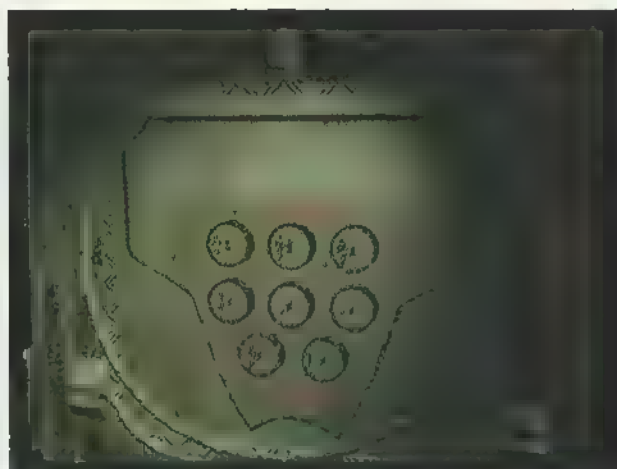
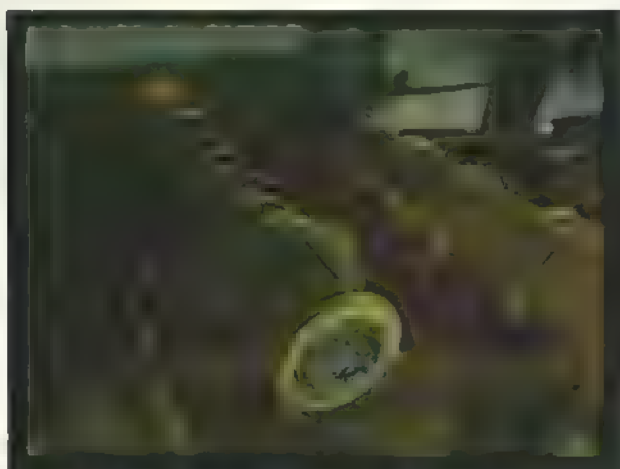
LA HERMANDAD DE THULE

De vuelta al despacho
revisamos el periódico
y nos dirigimos al des-
ván de Louis. Observa-
mos las pintadas en la

pared y descubrimos
unas runas grabadas
en el suelo y una caja
debajo de una de las
tablas. La forma de
abrir es girar la lám-
para derecha, empu-
jar la ventana lateral
hacia la chimenea
subir la puerta girar la
rueda hasta que apa-
rezca una nueva parte
después girar la parte
que está debajo y a la
izquierda de la puerta
hacia la de echo-
taar la puerta subir a
chimenea girar la lám-
para derecha girar la
rueda hasta que rea-
parezca la ventana
abrir la puerta frontal y
empujarla a la izquier-
da, deszar el botón
que está debajo y subir
el cuadro que tiene
el símbolo.

Dentro hallaremos un
anillo, una llave y unas
cerillas de hotel que
será nuestra próxima





parada. Para obtener el número de la habitación donde Mulhaven usa mos el teléfono y el número de la caja de cerillas. El recepcionista cree que Mulhaven ha regresado a home y mandará a un botones al que seguiremos hasta la habitación. Para entrar en ella sa mos el carrito de la carraera y el cuchillo. Abrimos el armario con el anillo y cogemos la invitación para "El Cuervo" y las cartas. De arron de la mesilla tomamos la llave de la habitación y la foto.

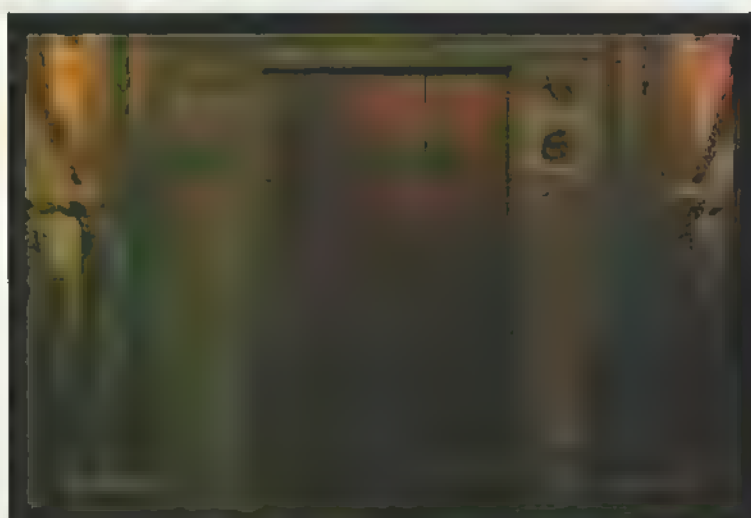
Es imprescindible resolver todos los puzzles para poder continuar con la investigación del caso

Visitamos ahora a Winslow y a Sullivan quien nos refiere a un sitio llamado Faragon donde encontraremos a Mulhaven. Necesitamos ahora los informes de Pensky que están en poder de Winslow en su casa. La combinación está escrita en una fotografía junto al mapamundi.

*9 (derecha) 6 (izquierda) 33 (de arriba). La caja está del lado izquierdo con el botón. Giramos tres veces para introducir el primer número, dos para el segundo y una para el tercero, así nos hacemos con el pase que nos permita ver a Pensky.

Este no puede encontrar tres objetos más. La puma de cuervo es el libro de los cruzados de despacho y el collar de oro se encuentra en la cómoda de desvan de arriba. Para abrir la misma llave de la caja y nos fijamos en el grabado que está en la misma. Una blanca significa "traer", negra "empujar", los crecientes girar a izquierda o derecha.

La secuencia es: empujar izquierda, girar derecha, derecha, girar izquierda, girar izquierda. Por último necesitamos un libro "La Sabiduría del Dragón". Para encontrarlo tenemos que conseguir entrar a la fiesta de El Cuervo. La invitación ya la sacamos firmada por Mulhaven pero aún necesitamos el sello que tiene el

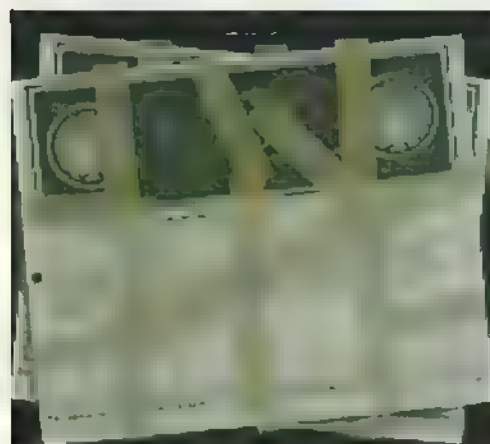


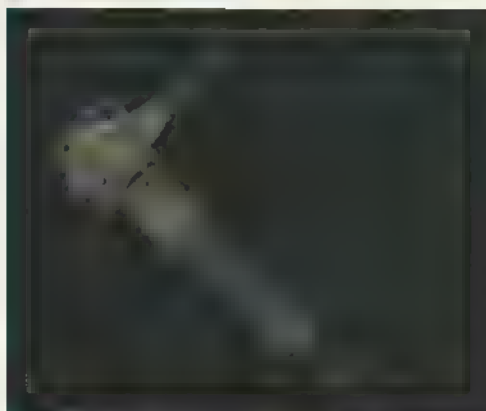
Dr. Strauss por lo que visitamos a Helen. Él se tiene cinco años que hay que girar adecuadamente los amamos. A la derecha extrema y la que está más cerca de la izquierda es D. derecha. A derecha. E derecha. A derecha. B derecha. A izquierda. C derecha. E izquierda. A derecha. B izquierda. C izquierda. A izquierda. D izquierda. Ya podemos encontrar a la fiesta.

En el club nos dirigimos a la zona donde está la mesa giratoria y el carrito con los vasos pero antes cogemos un plato que se encuentra sobre una de las mesas. Ponemos el plato en la mesa giratoria y sobre ella la bandeja con los vasos. Al girar la mesa se produce un pequeño ruido que aprovechamos para entrar en la habitación privada. Encendemos la lámpara y observamos la inscripción de

centro de la mesa. Si nos fijamos en la rotación de los platos vemos que la misma frase aparece con el número 22.

Tomando los símbolos rúnicos que componen la frase de los platos hacemos en la cuenta de que el primer corresponde al símbolo antiguo y el segundo a nuevo. Si observamos las tapas de la mesa vemos dos símbolos. El más claro corresponde





al símbolo antiguo, y el oscuro al nuevo. Abrimos las tapas siguiendo el orden del pergamino y asegurándonos que corresponde a par de runas exacto, para poder coger "La Sabiduría de Dragón".

EL ASESINO DEL TORSO

Vistemos ahora a Cassandra. Hablemos con ella y pídale que nos ponga en trance. En el sueño aparecemos ante una puerta con figuras grabadas. Si nos movemos por la puerta oiremos mensajes de voces diferentes que, en realidad son la

clave para colocar correctamente los círculos grabados y abrir la puerta. La secuencia exacta es la siguiente: en la parte izquierda, y siempre de arriba a abajo: pájaro, sol, escudo, llave, estrella, serpiente, llave, corona y derecha: pez, corona, cometa, serpiente, pez, escudo, una pájaro. Después nos encontramos en el espacio y vemos varios planetas.

Salimos del trance y se lo contamos a Cassandra que nos muestra un libro sobre astrología donde aparecen los símbolos y los equiva-

encias numéricas de cada planeta. Hablamos con Merylo que nos enseña las pruebas de los asesinatos de Tarso, pero falta la número 18, que deberemos recomar a Winslow. Vayamos al despacho de Merylo y observamos que los números que están junto a las pruebas forman una serie: 15-65-260-175-111-369-34-4, o lo que es lo mismo: Saturno, Marte, Mercurio, Venus, Sol, Luna, Júpiter y la Tierra. Antes de volver con Cassandra revsamos todas las pruebas para averiguar la dirección de la primera víctima, Angela Sartín.

De nuevo en el centro Psíquico pedimos entrar en trance. Seguimos ahora la secuencia planetaria y llegamos a un planeta gris, donde nos encontramos junto a una pequeña piscina. Cada vez que arrojamus una de las piedras al agua vemos una

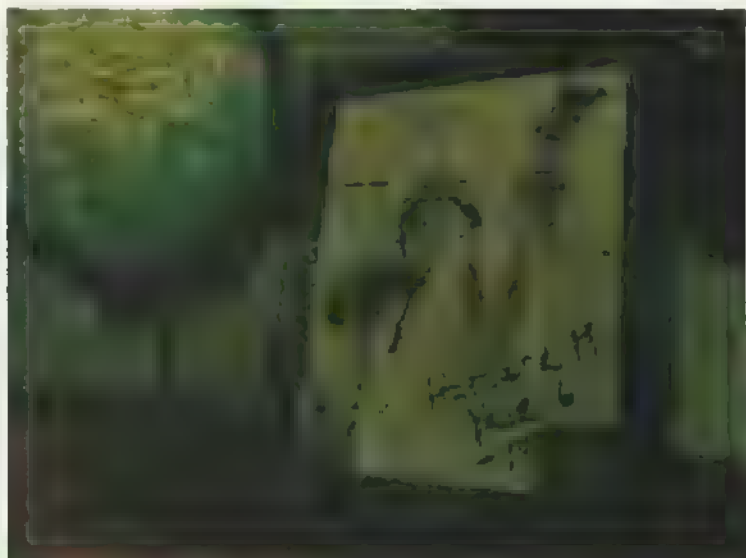
escena. La más importante es la que muestra a tercera piedra Sartín en su habitación y esconde algo en la pared, junto a la cama. De nuevo en la realidad, vamos a casa de Sartín y encontramos el escondijo secreto en el rodapiés de la habitación. Leemos el texto de ritual y la carta de Pensky. Tras esto, nos pasamos por el despacho de Sullivan y nos dirigimos de nuevo a "El Cuervo", donde necesitaremos abrir la puerta de la habitación secreta pulsando los diferentes paneles. La secuencia podemos obtenerla doblando la invitación que Merylo nos dio cuando estábamos revisando las pruebas. Si a cada uno de los paneles que pueden ser pulsados (empezando desde arriba y de izquierda a derecha) lo numeramos de 1 a 6, (tomando el rombo rojo como número seis) la secuencia es: 6, 2, 4, 3, 1, 5, 4, 5.

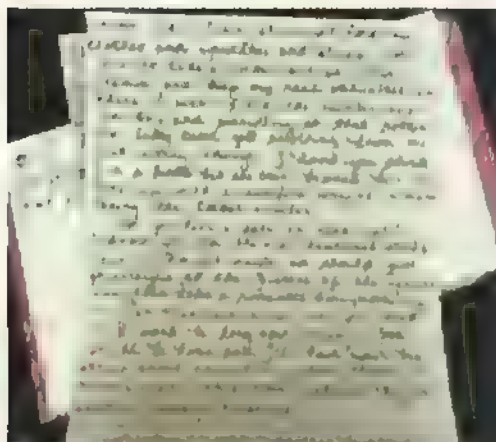
Si actuamos de forma lógica no tendremos muchos problemas para salir airosos de todas las situaciones

Una vez dentro, observamos el ropero y su extraña cerradura. Es el momento de trasladarnos al escenario de los crímenes: Kingsbury Run. El asesino de torso se hace una mano y seguimos el rastro de sangre por las

intermedias alcantarillas. Mirando la brújula seguimos las siguientes direcciones: norte, este, este, este, este, norte, norte, norte, norte y norte. En este punto encontramos un nuevo problema. Tendremos que girar las llaves hasta que todos los manómetros señalen 30. No es nada difícil conseguirlo, así que éste lo dejamos a nuestros sagaces lectores. Ahora hemos de abrir una puerta cuya parte central es similar a la Cruz de Hierro de Von Hess, la cual tiene Winslow, por lo que habrá que pedirle a él.

Winslow nos acompañará en esta ocasión a Kingsbury Run y tras abrir la puerta con el medallón nos encontraremos ante otro puzzle. En este caso tendremos que mover todas las barras hasta que la nueva puerta se abra. Si numeramos cada tirador del 1 al 8, comenzado por el de arriba a la izquierda y según el sentido de las agujas del reloj, el orden de pulsación es: 5, 4, 2, 3, 7, 5 y 2. Ahora nos encontramos en otra habitación con una puerta de piedra, pero vemos un hueco en la parte superior. Trepamos y descubrimos al asesino del Torso en la habitación de "El Cuervo" utilizando un candil para abrir la puerta del ropero. Acto seguido volvemos a él y observamos que el candil tiene cuatro partes móviles (de 1 al 4 desde el extremo hasta la base). Para ajustar la llave





movemos a parte 4 dos veces a la izquierda y la parte 2 dos veces a la derecha

Hagamos que Cassandra nos ponga en trance de nuevo. Junto al estanque encontramos una nueva piedra, que nos muestra el laboratorio secreto de asesino. Vayamos al club y tiremos del libro que está a la derecha en el segundo estante. Ya en el laboratorio secreto nos encontramos con una sorpresa inesperada.

LA GUERRA

Nos encontramos en unas catacumbas donde ha aparecido una habitación secreta con una cerradura muy especial. La abrimos cuando las partes claras de los paneles hacen

arriba y las oscuras hacia abajo. Hemos encontrado múltiples formas de conseguirlo, por lo que esto no supondrá mucha dificultad. Tras abrir esta puerta encontramos tres nuevos retos: el panel de las llaves puede solucionarse si numeramos cada una de las llaves y cerraduras de 1 al 8 (de izquierda a derecha) con esta combinación: 1-3, 2-6, 3-4, 4-1, 5-8, 6-5, 7-7, 8-2. Para el panel de los interruptores hay que usar la secuencia 1, 4, 6, 7 (de izquierda a derecha) y pulsar varias veces el botón rojo hasta que la caja se abra. Sólo nos queda una última caja. Si numeramos cada uno de los vértices de los cuadrados siguiendo una línea y de

izquierda a derecha la secuencia de apertura es: 5-6-3-2-1-4-7-8-9-6, 5-5-4-5-5-2-3-6-9-8-7-4, 1-2-5-5-2-1-4-7-8-5-5-6, 3-2-1-4-7-8-9-6-5-5-2-1, 4-5-5-2-5.

Por fin tenemos la Black Dahlia en nuestras manos pero la policía militar nos a requisará por lo que tendremos que ir a la próxima reunión de la hermandad de Thule en Australia. Una vez allí, en la esquina de la habitación vemos un cubo y una cuerda, pero están demasiado altos. En la pared de enfrente hay una pizarra. Bajamos la palanca derecha y subimos la izquierda hasta que el cubo desciende. Ahora bajamos la palanca izquierda para después utilizar el cubo como ascensor. Nos encontraremos en un laberinto de líneas pero no es difícil moverse por ellas. Nuestra misión es encontrar las tumbas de los miembros de la antigua hermandad: el Herodo, el Sargento de Armas, el Escriba y el Líder. En el sarcófago de cada uno de los caballeros hay una secuencia de runas que anotaremos en nuestro

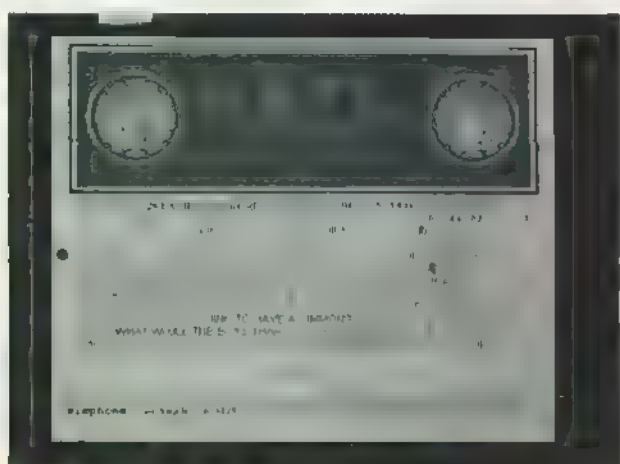
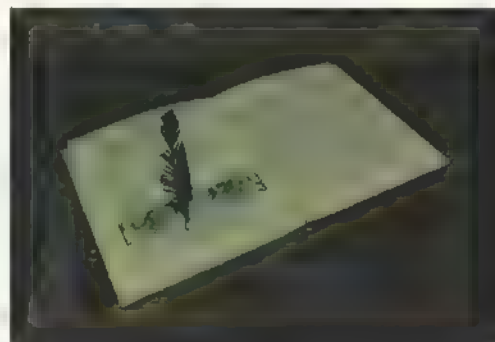
cuaderno. Cuando entremos en la tumba del Líder habrá que tener cuidado por donde pisamos porque si no nuestra búsqueda queda de la Black Dahlia terminará prematuramente.

La mayoría de los puzzles pueden resolverse fácilmente sin ayuda. Es mejor intentar resolverlos

De nuevo numerando los escalones de izquierda a derecha pisaremos consecutivamente 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3. Luego bajaremos si guando la secuencia contraria. Más pistas para abrir la cerradura de sarcófago de Herodo necesitamos una

llave especial que se encuentra en una caja de madera unta a un pequeño altar en una cripta. Para la secuencia de runas del sarcófago de Escriba tendremos que poner los trozos de piedra en la estatua y recomponerla como un rompecabezas (no hay muchas posibles soluciones).

El puzzle que encontramos en la tumba del Sargento de Armas tampoco es complicado, pudiendo resolverse de muchas maneras: consiste en poner todos los trozos dentro del marco. Cuando tengamos las secuencias de runas de los cuatro caballeros iremos a la cripta principal donde se encuentran cuatro pilares a los que llamaremos de izquierda a derecha: Escriba, Líder, Sargento de Armas y Herodo. Pondremos en cada uno a secuencia exacta que hemos anotado en el cuaderno. Pero recordemos que la secuencia de Herodo la anotamos con ayuda de un espejo: por fin entramos en una cripta con una estatua yacente, pero ¿qué hacer ahora? Recordemos la bolsa de runas y recompongámosla con la ayuda del cuaderno. Hay montones de frases y palabras anota-





das y en realidad las runas no son más que una alfabeto de 24 letras, las que solo tendremos que deducir a que letra corresponde cada runa y ponerlas en la secuencia correcta en el soporte. Hecho esto, las colocaremos entre las manos de la estatua y sus ojos comenzarán a relucir. Para poder salir de aquí iremos a uno de los laterales de la estatua donde hay un azuleo y unos bñocares. Pusamos el azuleo

hasta que se vea el lado oscuro y luego pusamos una vez más vamos ahora al otro lado y pusamos los otros dos azulejos de la misma forma. Si miramos por los bñocares veremos un punto que se corresponde con la imagen de un azulejo más pequeño que hay en la pared frente a la estatua. Si lo empujamos una puerta secreta se abrirá de adentro saliendo a un pasillo. Sabremos que en ese pasillo de todo lo

VUELTA A CASA

El piloto Matt Collins quien compró la Black Dahlia en el mercado negro ha muerto en circunstancias sospechosas. En su campamento un soldado nos cuenta que lo más probable es que se la envase a su novia Elizabeth Short. Buscamos en las casas de Collins y encontramos una foto de ella y algunas cartas. Es hora de volver a casa. Una vez en el tren observamos en el camarero de la zona del restaurante unas cosas que pertenecen a Winslow. Miramos la hoja de reservas en el fondo del coche-restaurante y vemos que hay alguien llamado Matt Collins. Éste ha muerto, así que, sin duda, debe

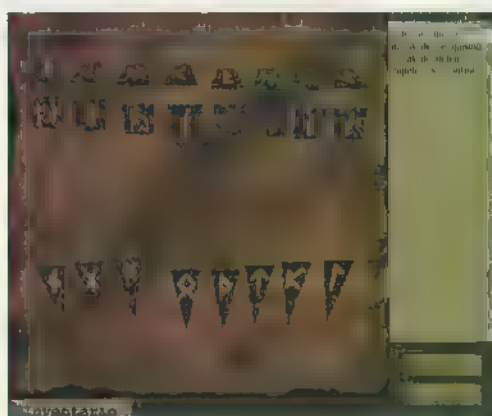
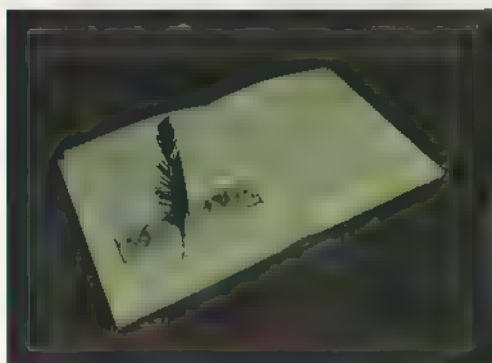
tratarse de Winslow. Preguntamos al levador cuya oficina está al final del tren pero no nos dice nada. Podemos hacer un pequeño truco.

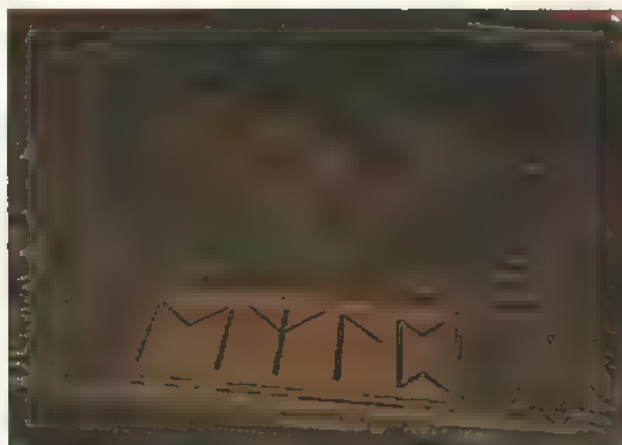
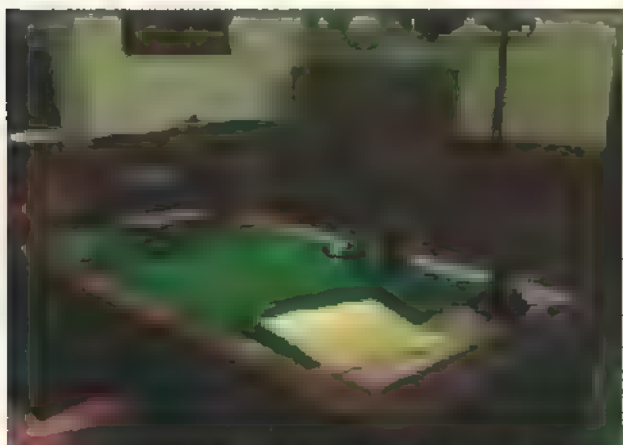
La combinación de un entorno histórico con la fantasía nos obligará a emplearnos muy a fondo

Colocamos una cuerda que está hacia la mitad de vagón de equipaje. Tomamos una maleta y ponemos sobre uno de los paquetes atado a la freno de tren. La maleta caerá deteniendo al tren y aprovecharemos la ausencia del levador para ver la hoja de

pasejeros. Winslow está en el cuarto vagón en el compartimento 7. Revolvamos sus cosas, pero caemos drogados al tocar un paquete que tiene una runa pintada.

Al despertarnos estaremos en Los Angeles con Alice. Desde el hotel llamamos a la policía y nos citaremos con el detective Maxwell, pero necesitamos alguna evidencia para que nos crea la consigna de la estación de trenes. Para obtener un recibo, miramos en la papelería que está junto al mostrador de la izquierda y cogemos la caja, la cual enviaremos por correo expres. Todavía tenemos que visitar a Elizabeth Short así que vayamos a su casa. Nos enteramos de que ya no está allí, pero la casera nos deja revisar la habitación y encontramos una nota que hace pensar dónde podemos encontrar a Elizabeth: el hotel Biltmore. Pero antes volvamos a la consigna y entreguemos el recibo. En la lista veremos que el paquete de Winslow ha sido recogido por la empresa de transportes ABC y nos dirigimos hacia allí. Encontraremos varias pistas en sitios distintos por una parte en el escrito que hay una lista con el nombre del transportista que llevó el paquete al cliente. Por otra en la pared hay una nota en la que se dice que cada referencia de envío comienza con las iniciales del conductor seguido de la zona de reparto y de los núme-





ros que representan la semana del año y el número de día de encargo. Con esto conseguimos que la referencia de envío es SOAKP52.

Ahora hemos de ir a Hote Biltmore y hablar con Elizabeth donde iras sobornar a camarero sabemos que esta en la habitación 201. Llamamos a la puerta pero nadie contesta así que salimos por la ventana del posillo y abrimos la ventana de

la habitación. No hay nadie pero en el marco de la puerta es la llave de la consigna 37 de la estación de trenes en la que encontramos un refugio de un anticuario por una gema. Le visitaremos después de pasar por nuestra habitación del hotel donde tendremos una "amable" conversación con Maxwell. El anticuario se ha vendido a Oya a Winslow pero a cambio le ha dado un bastón que nosotros le comprare-

mos por 100 aza es. El bastón también tiene truco, que consiste en introducir la clave de runas de T'ad de arriba abajo. Dentro encontramos un mapa y de vuelta al hotel, cogemos un pase para el estudio cinematográfico y una nota de Alice.

EL FINAL DE LA HISTORIA

En nuestra visita al estudio reaccionamos al director A. King con Winslow y nos las apañamos para que nos inviten a su casa. En la papetería de la casa de King encontramos dos telegramas que recomponemos y que nos permiten saber cuál es el lugar favorito de Winslow y el pabellón de caza. Pero primero visitamos el cementerio mencionado también en los telegramas. Allí observamos la figura de



Saturno en la pared. Sustituyendo los símbolos por números hallamos la cifra 27. En un barrido de la esquina cogemos una nota de Winslow en la que viene a decir que multipliquemos la cifra de la esquina, 165, dentro de la figura de Saturno por 100 es decir 16500.

Cuando regresamos a casa de King, superponemos el mapa de bastón sobre el que está en

la pared tomando como referencia las flechas de dirección de la esquina y nos encontramos el número 250 en el punto donde está dibujado el binocular. Buscamos en la tabla astronómica que se encuentra junto al telescopio el ángulo equivalente a una altura de 250 y una distancia de 16500 y obtenemos 0.5. Podemos ahora introducir ambas cifras 27 y +0.5 en el tablero de mandos del telescopio. Miramos por él y los movemos hasta que las flechitas coinciden y vemos a... ¡Winslow!

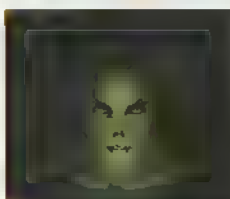
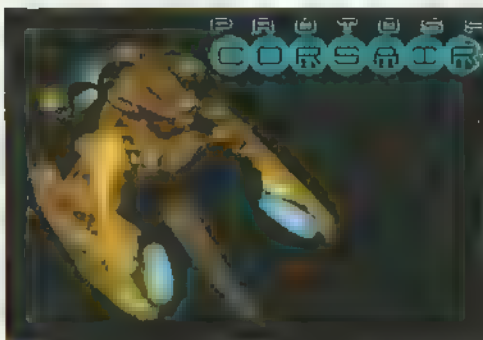
vamos hacia el pabellón de caza pero en la trampa y describimos quién va a ser la novena víctima del asesino de todos. A la vez de repente se produce un incendio. Abrimos los armarios y las cosas sorpresas que hay en ellos. Abrimos el tercer coge la llave que está junto a la batería y escapamos. Volvemos ahora a nuestra hotel y luego a casa de King. En la cámara de cine vemos lo que ha ocurrido. No hay tiempo que perder. Hay un pasadizo secreto que se abre cuando llevamos las manecillas de reloj de cucu a las 4:55 y eres los lo deamos a vosotros puesto.



BROOD WARS

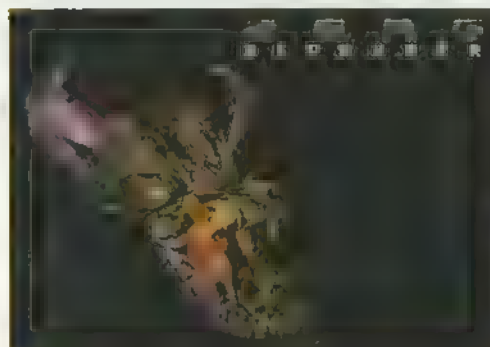
AUTOR: GNACIO PULIDO

Comandante, las nuevas fragatas de misiles Valkyrie ya están dispuestas en la línea que delimita el mar de la superficie helada del planeta. Nuestras unidades médicas han conseguido restablecer al grupo de marines más avanzado. Pero nadie está tranquilo en la base: tanto los protoss como los zergs han traído nuevos efectivos.



So ha habido un respiro de descanso desde la destrucción de la Gran Mente de los Zergs. Los Protoss, la raza más afectada tras la guerra en *StarCraft*, han comenzado a unirse en la noche al mítico Imperio Oscuro, el Nuevo Imperio Terran tras vencer a la confederación y unir las dispersas facciones humanas. Han iniciado la conquista de la galaxia Kerrigan, la humana infestada con enormes poderes psíquicos. Ha tomado el mundo de los Zergs y se dispone a coronar sus más altas ambiciones. Y todos todos traen nuevas armas al campo de batalla.

De nuevo a los mandos de las preciosas y ambivalentes unidades de *StarCraft* en una ampliación de juego tenemos el privilegio de sumergirnos en un



argumento bien desarrollado. Trácanos, desobrimientos, alianzas imposibles, suspense... que enlaza muy bien unas misiones variadas y llenas de ingredientes. Tal vez estemos ante la ampliación del mejor juego en tiempo real de todos los tiempos.

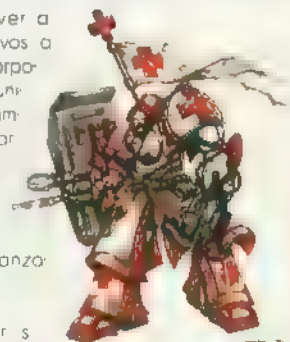
TODO LO QUE PODÍAMOS ESPERAR

¿Nuevos mapas? Sí. Desiertos, aridos, estepas heladas y los misteriosos mundos del Temporal Oscuro. ¿Nuevas escenas cinemáticas? Claro. Y, como habéis podido juzgar por el video de introducción, de acabado tan excelente como las del juego original. ¿Nuevas campañas? Desde luego. En total 24 escenas divididas en una campaña para cada raza. ¿Nuevos mapas multijugador? Nada menos que 100 creados por la propia Bizzard. ¿Nuevas unidades? Sí, ¿sí?, ¡Sí! Se suman unidades que nos vamos a permitir describir detalladamente.

Los zergs han desarrollado el *Devourer*, una unidad de aire pesada que tiene la propiedad de soltar un veneno corrosivo, y el *Lurker*, una enorme bestia que puede ocultarse bajo tierra y atacar con sus tentáculos, y que se mueve como cobertera durante la batalla.

Los Protoss tienen una nueva entidad psíquica: el *Dark Archon*, capaz de controlar mentalmente a las unidades enemigas, y el *Corsair*, un cazador de apoyo de asalto aéreo equipado con bengalas de neón y un generador de redes de sustratos. Los Terrans han llegado a la conclusión de que es más rentable curar a los

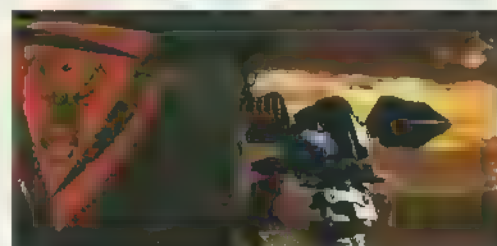
marines que volver a entrenar a unos nuevos. La eteca han incorporado en sus flotas a unidades médicas, tampoco quieren quedarse atrás en el apoyo aéreo y han construido el *Valkyrie Bomber*, una fragata lanzadora de misiles.



Falta comprobar si todas estas nuevas unidades no van a afectar el equilibrio en las batallas que hace de *StarCraft* el juego que es. También nos queda desear que en la próxima ampliación incluyan algo aún más significativo, como una nueva raza (tal vez a la gente de Bizzard les lleguen suficientes súpticas vía E-mail). De momento, nos conformamos. Al fin y al cabo, *Brood Wars* es un juego que merece la pena.

para reinventar todo el universo de uno de los mejores títulos de estrategia de todos los tiempos.

Se espera un resurgir del programa, nosotros tomamos nota y por ello vamos a incluir, a partir de este número, una sección con niveles para juegos en la que *StarCraft* tendrá un papel muy importante.



CARACTERÍSTICAS

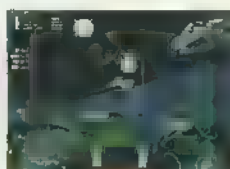
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
MULTIPLAYER	50
VEREDICTO DE LA AMPLIACIÓN	
NOVEDADES GRÁFICAS	90%
JUGABILIDAD	89%
TOTAL	
MÁS MUNDOS, MÁS GUERRA	

Battle Zone un clásico moderno

BATTLE GROUNDS

AUTOR: GNACIO PULIDO

Nuevos escenarios para un clásico de la estrategia que ha sabido imprimir al género un toque arcade que le otorga un valor inigualable. Los fanáticos del programa original, Battle Zone, no podrán perderse una actualización de lujo.



Hace ya algún tiempo que todos tenemos a su-
tar de un nuevo concepto en la estrategia gracias al juego de JB, Battle Zone.

La excelencia necesita también renovarse y la longevidad de un juego es hoy en día uno de los factores que más buscan los consumidores, de ahí que fuera inevitable una ampliación de programa.

Para quienes aún no lo conozcan, recordaremos que BattleZone combina la acción en una disposición única de nuestras unidades simultáneamente. Hay una perspectiva global de la batalla y la posibilidad de meternos y controlar

las unidades que comandamos para ver muy de cerca la refregada a que hemos enviado a nuestro ejército. La sensación de control es absoluta y, según avanzamos en el juego y manejamos mejor la interfaz, la sensación de poder estar en cualquier parte del juego y configurar el desarrollo de una partida a nuestro gusto más es atrevida y emocionante, consiguiendo disparar el nivel de jugabilidad.

Battle Grounds es una continuación que no pretende salirse de la línea de origen. No añade pues mejoras sino más de lo mismo. Con ello nos conformamos, máx-

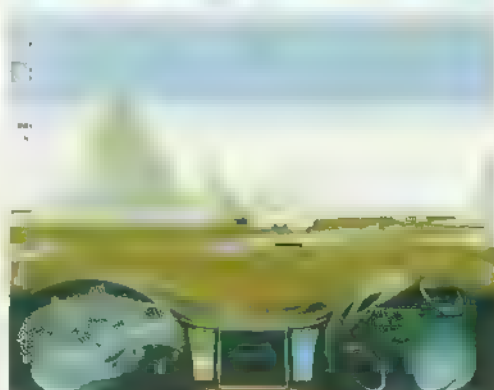
imediando ver en de una manera tan bien dispuesta. Un paquete, como éste, que contenga más de 90 nuevos mapas deathmaches (incluidos) necesita un modo para que el usuario pueda llegar a que más le guste sin perderse por el camino. A este efecto Battle Ground incluye una pantalla que nos permite seleccionarlos y en las que aparecen características de los mismos, autor, dirección electrónica de autor, comentario.

En esta caja también vienen armas adicionales: Breen's y creemos que aún más importante, un editor de misiones. Queda, por lo tanto, garantizada la longevidad del producto.

LO QUE NO TRAE

Siempre que nos encontramos con una nueva ampliación echamos en falta las secuencias cinemáticas que adornaban el original. Pues bien, con Battle Ground seguiremos echándoselos en falta. Tampoco parece que vayamos a encontrarlos con la sorpresa de encontrar una nueva unidad, aunque este defectillo queda compensado por el incluir como decíamos antes, de nuevas armas.

Y nada queda por decir, accesorio subvivo que para jugar con Battle Grounds necesitas la versión 1.04 de Battlezone, así que ya estáis buscando por ahí (esto es Internet), un patch para actualizar es muy recomendable. El juego que gracias a la ampliación, acaba de convertirse en infinito. ♦



CARACTERÍSTICAS

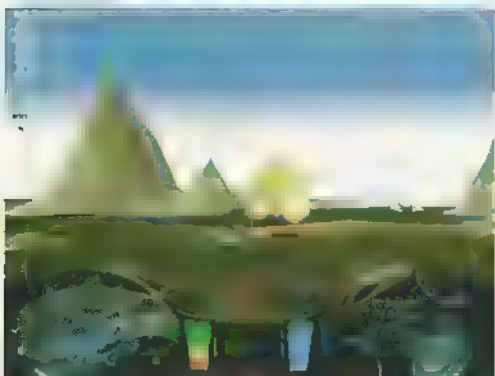
...	...
SISTEMA RECOMENDADO	PC486/32MB
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO DE LA AMPLIACIÓN

...	...
NOVEDADES GRÁFICAS	90%
JUGABILIDAD	85%

TOTAL

UNA LUCHA SIN TREGUAS



CLASICOS A PRECIO REDUCIDO

Cada mes, el mercado se ve literalmente invadido por un buen número de títulos del pasado que aparecen ahora a bajo precio. Por ello, dentro de esta sección comentaremos los más interesantes de todos ellos. Así, si no quieres olvidarte de productos más o menos antiguos, ahora más accesibles pero siempre excelentes, asómate a estas páginas.

PROGRAMADOR

EDITOR

GÉNERO

Diversión a bajo precio, temor de lujo

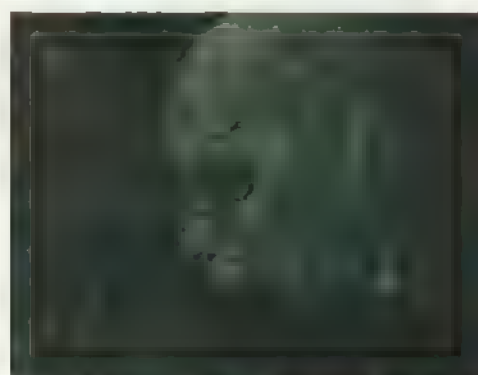
RESIDENT EVIL

En su día, este juego provocó una enorme expectación. ¿Habían conseguido trasladar al PC toda la calidad que

tenía el programa en PlayStation? Hubo más de uno que se quedó un tanto decepcionado con el resultado final en un ordenador.

Sin embargo, el programa en su versión PC repitió el éxito que tuvo en la consola. Razones no le faltaban, acción a raudal es hilvanada en un argumento cargado de suspense, atmósfera terrorífica, personajes y enemigos asquerosos. Por no hablar de las secuencias cinemáticas que aparecen.

El juego había conseguido su principal objetivo: asustar. Porque en *Resident Evil* nunca se sabe qué va uno a encontrarse detrás de una puerta. La única pega que merece la pena ser resaltada es la



calidad de los gráficos. Los personajes y enemigos están modelados en 3D y muy bien texturizados, sin embargo, los escenarios de animación que desear

El juego llevó a PC parte de encanto que tenía en consola. Y es que un programa que combina tan bien el misterio con la acción merece la pena. ♦



En la residencia de demonios.

PROGRAMADOR

EDITOR

GÉNERO

Clásicas aventuras para niños

DISNEY'S CLASSICS

Este pack contiene tres buenos juegos. Sencillos pero eficaces. Por supuesto, los tres se corresponden con tres películas Disney: *El Rey León*, *Aladdin* y *El libro de la Selva*. Los argumentos los conocemos de sobra (¿quién no ha oído hablar de estas películas, quién no las ha visto?) y el planteamiento de cada juego tam-

bién. Y es cierto es que no hay muchas diferencias entre cada uno, por lo que una posible pega de este pack es la falta de diversidad entre los programas que contiene.

Todos siguen el esquema que a su vez se corresponde, punto por punto, con el desarrollo de los juegos de plataformas. Esto es, un escenario que se desdopa suavemente, bien hacia los lados, bien arriba y abajo, según vayamos avanzando saltando de un sitio a otro.

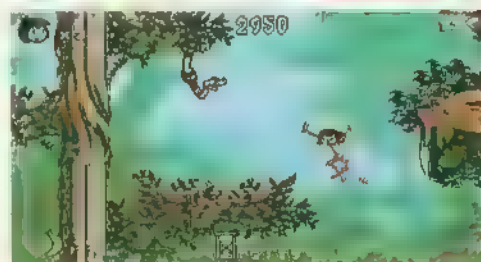
Es el género de juegos que encaja con las películas Disney, tan movidas y satónicas. También

habrá que recoger cosas, sobre todo en forma de "bonus", y acabar con algún enemigo. Es una diversión fácil cuya jugabilidad se viene probando desde el famoso *Mario Bros*. Además, es uno de los géneros predilectos de los pequeños de la casa, razón de más para que hayan sido explotados precisamente por Disney.

En este paquete hay diversión para rato, pero no porque en él haya tres juegos, sino por el excelente acabado de cada uno de ellos: buena música, gráficos y jugabilidad. Recomendable para "peques". ♦



Aladdin a lomos de camello.



Mowgli haciendo el mono.



PROGRAMADOR

CÓDIGO

GÉNERO

Un juego para cada gusto

MUCHO DE SIERRA VOL.1

Estas Navidades Sierra quiere dar el golpe y, a parte de sus títulos estelares, ha reunido en un pack de juegos viejas glorias. La finalidad es poner tantos títulos como géneros hay en el mundo lúdico para conseguir un producto que abarque a todos los usuarios.

Y lo han conseguido. Este pack contiene un total de siete juegos de muy diversas características. En principio, los que más llaman la atención son *Outpost 2*, *Lighthouse* y *Nascar Racing 2*. La edad de cada uno de ellos es de, aproximadamente, un año o dos. La calidad de cada uno de ellos está, por lo tanto, a la

altura tecnológica de aquella época en la que todavía faltaba un poco para que se generalizase el uso de aceleradoras por hardware. Los títulos son:

- **3D Ultra Pinball**: original pinball (¿a qué no lo habíais oído y nada por el título?) con gráficos en 3D y 20 tableros.
- **Lighthouse**: videoaventura extraña (el mejor modo de definirlo) con paisajes surrealistas e innumerables puzzles que demandan tanta lógica como imaginación.
- **Outpost 2**: se trata de construir colonias en el espacio. Para ello dis-

pondremos de más de 100 vehículos y edificaciones diferentes. Siguiendo el patrón de los clásicos, la investigación, la exploración y las batallas en tiempo real están a la orden del día.

• **Golf**: lo que más destaca de este simulador es la técnica del Swing interactiva con el ratón, de modo que podemos calcular la potencia del golpe mediante el toque o tacto que aplicamos a nuestro periférico.

• **Nascar Racing 2**: 16 circuitos y dos carreras nocturnas, además de una extensa documentación de los pilotos que participan en este evento. Incluye la posibilidad de diseñar (incluso pintar y adornar) nuestro propio coche.

• **Print Artist 4**: para competir la variedad del pack, se ha incluido un programa dirigido a los más creativos de la casa (sentimos la frase hecha, pero dado que nos encontramos ante



Ocho grandes clásicos de Sierra

un producto "familiar" no hemos encontrado otra más idónea). No es un programa de última generación pero vale para ir aprendiendo.

Del juego de regalo *Caesar* lo cierto es que es mejor ni hablar. Es, en efecto, un clásico, pero demasiado anti-

guo. (Si buscáis un juego de desarrollo similar, id directamente a por *Cesar III* y de, a os de recopilaciones). Se trata de un buen pack. Aunque ninguno de estos juegos alcanzó las máximas puntuaciones en su género, todos tienen sobrada calidad de modo que es un producto recomendable. ♦



PROGRAMADOR

CÓDIGO

GÉNERO

¡Dame una "s" dame una "i"! ¡Si!

SIERRA SPORTS COLLECTION



Un producto muy americano

Sencillamente, una recopilación para los amantes del deporte americano. El pack en efecto huele a barras y estre las por todos lados, y esto también tiene su público. Si le va el ambiente de animadoras, perritos caientes y deporte, éste puede ser tu producto.

Poco hay que comentar sobre esta recopilación. Los programas tienen calidad (como mandan los cánones de Sierra) y, dentro del género deportivo, existe cierta variedad entre ellos. *Football Pro '98*: fútbol americano en tres

dimensiones que te permite convertirte en jugador, entrenador o presidente de los cubes de la NFC.

Cuatro juegos para americanos de tomo y lomo

Baseball Pro '98 presume de una gran inteligencia artificial (y no vamos a negárselo) y de contemplar todas las reglas del juego, así como de tener una opción arcade para aquellos que prefieran las partidas rápidas.

• **Golf**: el mismo juego que se incluye en el anterior pack. Insistimos en la novedad de poder controlar el tacto del palo de golf a través del ratón.

• **Fly Fishing**: después de tanta carrera, nada mejor que relajarnos a las orillas de uno de los cinco ríos que el programa contempla.

La calidad no la ponemos en duda en ningún momento. E, ítem, sin embargo, insistimos sólo es recomendable para aquellos que gusten del american way of life. ♦

PROGRAMADOR

COKE

GÉNERO

Tres juegos sobre cuatro ruedas

PACK RACING POWER

De nuevo os ofrecemos otra recopilación temática. De nuevo a compañía Sierra. De nuevo caro está buena calidad y un crítico que no sabe qué comentar al respecto que no se haya dicho ya. Como este pack es que muy en línea de los anteriores vamos a dedicar unas breves líneas para cada juego

- *Nascar Racing 2*: el mismo programa comentado en el primer pack. Destaca su excelente base de datos y la posibilidad de diseñar nuestro propio auto. Además, el juego dispone de muchas opciones (elegir circuitos, contrincantes, modo simulación o arcade,

etc.) así como el añadido en emoción que resulta de poder jugar "sucio" durante la carrera (estampar al adversario contra la cuneta y cosas por el estilo).

Los amantes de la velocidad no podrán resistir esta tentación

- *Gripped Off Road Championship*: conducción de prototipos a través de insólitos y variados parajes. Incluye un editor de circuitos para que nunca nos cansemos de retozar por ahí al mando de semejantes coches.

- *IndyCar II*, modalidad de carreras Indy (¿No? No nos habíamos fijado) que dispone de más de 15 circuitos, así como de una inteligencia artificial para los oponentes que cumple con los requisitos que demanda un juego de carreras para ser adictivo

A raíz de los últimos lanzamientos dentro de este género, los gráficos, aunque son bastante buenos, pueden parecer un poco pasados. Lo mismo ocurre con los anteriores programas del paquete, pero a cambio no demandan un gran equipo para ser jugados y tienen, como mayor baza, el bajo precio ♦



Disfruta de una velocidad de vértigo

PROGRAMADOR

Virgin

GÉNERO

La gran carrera de los autos pequeños

IGNITION

Virgin continúa su larga serie White Label, en la que nos muestra a precio reducido algunos de sus más importantes éxitos del pasado. Además, claro está, de otros programas que no han tenido excesiva resonancia pero sí poseían una calidad suficiente para llamar la atención, cuanto menos. Éste es el caso

de *Ignition*, un programa de carreras violentas pero simpáticas, es decir, sin gore.

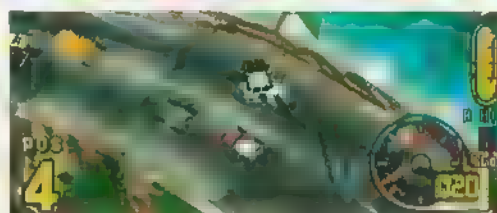
Un arcade con mucho nervio y una perspectiva muy lograda

Tu cometido es ganar la carrera, obviamente, pero tienes la posibilidad de eliminar a tus contrincantes con bombas y otros objetos arrojados. Las energías y las municiones necesarias para realizarlo las

recoges a lo largo de los circuitos, muy en el estilo de clásicos como *Mario Bros* o *Death Rally*. Virgin insiste todavía hoy en productos de este tipo, como es el caso de su nuevo *Excessive Speed*

Se trata de un programa que posee, sobre todo, una jugabilidad extrema. No se puede esperar de él que realice grandes gráficos. Tampoco se puede decir que se trate de un simulador de carreras, pues la simulación es nula. De hecho, siempre se corren las carreras desde un punto de vista casi cenital, único para más inri, que nada tiene que ver con la conducción de un vehículo

Los amantes del género, que no pidan más que un buen rato de velocidad y acción adictiva, se encuentran ante un título que no tiene



La violencia del arcade

desperdicio. Sin embargo, es posible que al cabo de un rato llegue a cansar a aquellos

usuarios que esperen algo más de un programa de carreras de coches ♦



Un punto de vista cenital

TRUCOS

EL QUINTO ELEMENTO

• Lea los siguientes códigos en el menú principal y luego comience un nuevo juego.

- **RALPH:** Seleccionar Nueva
- **DAVID:** Limitada
- **THIERRY:** Fases de los enemigos
- **JEROME:** Escudo
- **OLIVIER:** Todas las armas
- **FANETTE:** Todos los coches
- **BENOIT:** Todas las misiones
- **JOEL:** Selecciona todos los trucos



RAINBOW 6

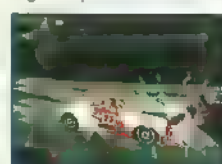
Para activar los trucos en Rainbow 6, debe ir a la opción 'Trucos' en el menú principal.

- **TEAMGOD:** Modo Dios
- **AVATARGOD:** Modo Dios
- **CLODHOPPER:** Agrandar los pasos
- **MEGANOOGGIN:** Cabeza Muy Grande
- **BIGNOGGIN:** Cabeza Grande
- **5FINGERDISCOUNT:** Reducir la vida
- **NOBRAINER:** Quitarse la vida
- **TURNPUNCHKICK:** Cambiar a los jugadores de 3D a 2D
- **1-900:** Respiración pesada



CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE

Este programa, que tanta polémica ha levantado en los últimos meses, también tiene algún que otro truco que agradecerán los aficionados a las más violentas carreras.



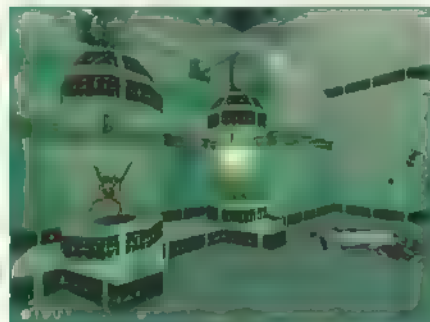
En la demo que ofrecimos el mes pasado, será posible jugar con todos los coches incluidos con un sencillo truco. Basta con meterse en el directorio DATA y abrir el fichero GENERAL.TXT. Busca la línea en la que aparece EAGLE3.TXT y sustituye el nombre eagle3 por cualquiera de los que aparecen en el directorio CARS (subdirectorio, también, de DATA). Lo único que no se ocurre a ese socorrido truco es el camión Volvo.



HALF-LIFE

Con el comando 'GIVE' se pueden conseguir todos los objetos de Half-Life, cambiando también el nivel del destino.

- El comando **/GIVE** funciona si empujas el joystick en el parámetro 'dev' a 'console' siguiendo el camino: escritorio interior, los libros, para ir al modo 'dev' y para cambiar de nivel. Para cambiar de nivel, escribe 'map' y el nombre del nivel que quieras. Por ejemplo, para ir al nivel 'c1a0', escribe 'map c1a0'. Si quieres ir al nivel 'c1a0' y al mismo tiempo tener todos los objetos, escribe 'give all'. Si quieres ir al nivel 'c1a0' y al mismo tiempo tener todos los objetos y el modo 'dev', escribe 'give all; dev console'.



- **/GOD:** Modo Dios
- **/NOCLIP:** Atravesar los paredes e suelo
- **/MAP xxxxx:** Ir al nivel 'xxx' siendo 'xxx' uno de los siguientes niveles: c1a0, c1a1, c1a2, c1a3, c1a4, c1a5, c1a6, c1a7, c1a8, c1a9, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a0f, c1a0g, c1a0h, c1a0i, c1a0j, c1a0k, c1a0l, c1a0m, c1a0n, c1a0o, c1a0p, c1a0q, c1a0r, c1a0s, c1a0t, c1a0u, c1a0v, c1a0w, c1a0x, c1a0y, c1a0z, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1e, c1a1f, c1a1g, c1a1h, c1a1i, c1a1j, c1a1k, c1a1l, c1a1m, c1a1n, c1a1o, c1a1p, c1a1q, c1a1r, c1a1s, c1a1t, c1a1u, c1a1v, c1a1w, c1a1x, c1a1y, c1a1z, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a2e, c1a2f, c1a2g, c1a2h, c1a2i, c1a2j, c1a2k, c1a2l, c1a2m, c1a2n, c1a2o, c1a2p, c1a2q, c1a2r, c1a2s, c1a2t, c1a2u, c1a2v, c1a2w, c1a2x, c1a2y, c1a2z, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a3e, c1a3f, c1a3g, c1a3h, c1a3i, c1a3j, c1a3k, c1a3l, c1a3m, c1a3n, c1a3o, c1a3p, c1a3q, c1a3r, c1a3s, c1a3t, c1a3u, c1a3v, c1a3w, c1a3x, c1a3y, c1a3z, c1a4a, c1a4b, c1a4c, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4h, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c1a4l, c1a4m, c1a4n, c1a4o, c1a4p, c1a4q, c1a4r, c1a4s, c1a4t, c1a4u, c1a4v, c1a4w, c1a4x, c1a4y, c1a4z, c1a5a, c1a5b, c1a5c, c1a5d, c1a5e, c1a5f, c1a5g, c1a5h, c1a5i, c1a5j, c1a5k, c1a5l, c1a5m, c1a5n, c1a5o, c1a5p, c1a5q, c1a5r, c1a5s, c1a5t, c1a5u, c1a5v, c1a5w, c1a5x, c1a5y, c1a5z, c1a6a, c1a6b, c1a6c, c1a6d, c1a6e, c1a6f, c1a6g, c1a6h, c1a6i, c1a6j, c1a6k, c1a6l, c1a6m, c1a6n, c1a6o, c1a6p, c1a6q, c1a6r, c1a6s, c1a6t, c1a6u, c1a6v, c1a6w, c1a6x, c1a6y, c1a6z, c1a7a, c1a7b, c1a7c, c1a7d, c1a7e, c1a7f, c1a7g, c1a7h, c1a7i, c1a7j, c1a7k, c1a7l, c1a7m, c1a7n, c1a7o, c1a7p, c1a7q, c1a7r, c1a7s, c1a7t, c1a7u, c1a7v, c1a7w, c1a7x, c1a7y, c1a7z, c1a8a, c1a8b, c1a8c, c1a8d, c1a8e, c1a8f, c1a8g, c1a8h, c1a8i, c1a8j, c1a8k, c1a8l, c1a8m, c1a8n, c1a8o, c1a8p, c1a8q, c1a8r, c1a8s, c1a8t, c1a8u, c1a8v, c1a8w, c1a8x, c1a8y, c1a8z, c1a9a, c1a9b, c1a9c, c1a9d, c1a9e, c1a9f, c1a9g, c1a9h, c1a9i, c1a9j, c1a9k, c1a9l, c1a9m, c1a9n, c1a9o, c1a9p, c1a9q, c1a9r, c1a9s, c1a9t, c1a9u, c1a9v, c1a9w, c1a9x, c1a9y, c1a9z, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a0f, c1a0g, c1a0h, c1a0i, c1a0j, c1a0k, c1a0l, c1a0m, c1a0n, c1a0o, c1a0p, c1a0q, c1a0r, c1a0s, c1a0t, c1a0u, c1a0v, c1a0w, c1a0x, c1a0y, c1a0z, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1e, c1a1f, c1a1g, c1a1h, c1a1i, c1a1j, c1a1k, c1a1l, c1a1m, c1a1n, c1a1o, c1a1p, c1a1q, c1a1r, c1a1s, c1a1t, c1a1u, c1a1v, c1a1w, c1a1x, c1a1y, c1a1z, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a2e, c1a2f, c1a2g, c1a2h, c1a2i, c1a2j, c1a2k, c1a2l, c1a2m, c1a2n, c1a2o, c1a2p, c1a2q, c1a2r, c1a2s, c1a2t, c1a2u, c1a2v, c1a2w, c1a2x, c1a2y, c1a2z, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a3e, c1a3f, c1a3g, c1a3h, c1a3i, c1a3j, c1a3k, c1a3l, c1a3m, c1a3n, c1a3o, c1a3p, c1a3q, c1a3r, c1a3s, c1a3t, c1a3u, c1a3v, c1a3w, c1a3x, c1a3y, c1a3z, c1a4a, c1a4b, c1a4c, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4h, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c1a4l, c1a4m, c1a4n, c1a4o, c1a4p, c1a4q, c1a4r, c1a4s, c1a4t, c1a4u, c1a4v, c1a4w, c1a4x, c1a4y, c1a4z, c1a5a, c1a5b, c1a5c, c1a5d, c1a5e, c1a5f, c1a5g, c1a5h, c1a5i, c1a5j, c1a5k, c1a5l, c1a5m, c1a5n, c1a5o, c1a5p, c1a5q, c1a5r, c1a5s, c1a5t, c1a5u, c1a5v, c1a5w, c1a5x, c1a5y, c1a5z, c1a6a, c1a6b, c1a6c, c1a6d, c1a6e, c1a6f, c1a6g, c1a6h, c1a6i, c1a6j, c1a6k, c1a6l, c1a6m, c1a6n, c1a6o, c1a6p, c1a6q, c1a6r, c1a6s, c1a6t, c1a6u, c1a6v, c1a6w, c1a6x, c1a6y, c1a6z, c1a7a, c1a7b, c1a7c, c1a7d, c1a7e, c1a7f, c1a7g, c1a7h, c1a7i, c1a7j, c1a7k, c1a7l, c1a7m, c1a7n, c1a7o, c1a7p, c1a7q, c1a7r, c1a7s, c1a7t, c1a7u, c1a7v, c1a7w, c1a7x, c1a7y, c1a7z, c1a8a, c1a8b, c1a8c, c1a8d, c1a8e, c1a8f, c1a8g, c1a8h, c1a8i, c1a8j, c1a8k, c1a8l, c1a8m, c1a8n, c1a8o, c1a8p, c1a8q, c1a8r, c1a8s, c1a8t, c1a8u, c1a8v, c1a8w, c1a8x, c1a8y, c1a8z, c1a9a, c1a9b, c1a9c, c1a9d, c1a9e, c1a9f, c1a9g, c1a9h, c1a9i, c1a9j, c1a9k, c1a9l, c1a9m, c1a9n, c1a9o, c1a9p, c1a9q, c1a9r, c1a9s, c1a9t, c1a9u, c1a9v, c1a9w, c1a9x, c1a9y, c1a9z, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a0f, c1a0g, c1a0h, c1a0i, c1a0j, c1a0k, c1a0l, c1a0m, c1a0n, c1a0o, c1a0p, c1a0q, c1a0r, c1a0s, c1a0t, c1a0u, c1a0v, c1a0w, c1a0x, c1a0y, c1a0z, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1e, c1a1f, c1a1g, c1a1h, c1a1i, c1a1j, c1a1k, c1a1l, c1a1m, c1a1n, c1a1o, c1a1p, c1a1q, c1a1r, c1a1s, c1a1t, c1a1u, c1a1v, c1a1w, c1a1x, c1a1y, c1a1z, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a2e, c1a2f, c1a2g, c1a2h, c1a2i, c1a2j, c1a2k, c1a2l, c1a2m, c1a2n, c1a2o, c1a2p, c1a2q, c1a2r, c1a2s, c1a2t, c1a2u, c1a2v, c1a2w, c1a2x, c1a2y, c1a2z, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a3e, c1a3f, c1a3g, c1a3h, c1a3i, c1a3j, c1a3k, c1a3l, c1a3m, c1a3n, c1a3o, c1a3p, c1a3q, c1a3r, c1a3s, c1a3t, c1a3u, c1a3v, c1a3w, c1a3x, c1a3y, c1a3z, c1a4a, c1a4b, c1a4c, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4h, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c1a4l, c1a4m, c1a4n, c1a4o, c1a4p, c1a4q, c1a4r, c1a4s, c1a4t, c1a4u, c1a4v, c1a4w, c1a4x, c1a4y, c1a4z, c1a5a, c1a5b, c1a5c, c1a5d, c1a5e, c1a5f, c1a5g, c1a5h, c1a5i, c1a5j, c1a5k, c1a5l, c1a5m, c1a5n, c1a5o, c1a5p, c1a5q, c1a5r, c1a5s, c1a5t, c1a5u, c1a5v, c1a5w, c1a5x, c1a5y, c1a5z, c1a6a, c1a6b, c1a6c, c1a6d, c1a6e, c1a6f, c1a6g, c1a6h, c1a6i, c1a6j, c1a6k, c1a6l, c1a6m, c1a6n, c1a6o, c1a6p, c1a6q, c1a6r, c1a6s, c1a6t, c1a6u, c1a6v, c1a6w, c1a6x, c1a6y, c1a6z, c1a7a, c1a7b, c1a7c, c1a7d, c1a7e, c1a7f, c1a7g, c1a7h, c1a7i, c1a7j, c1a7k, c1a7l, c1a7m, c1a7n, c1a7o, c1a7p, c1a7q, c1a7r, c1a7s, c1a7t, c1a7u, c1a7v, c1a7w, c1a7x, c1a7y, c1a7z, c1a8a, c1a8b, c1a8c, c1a8d, c1a8e, c1a8f, c1a8g, c1a8h, c1a8i, c1a8j, c1a8k, c1a8l, c1a8m, c1a8n, c1a8o, c1a8p, c1a8q, c1a8r, c1a8s, c1a8t, c1a8u, c1a8v, c1a8w, c1a8x, c1a8y, c1a8z, c1a9a, c1a9b, c1a9c, c1a9d, c1a9e, c1a9f, c1a9g, c1a9h, c1a9i, c1a9j, c1a9k, c1a9l, c1a9m, c1a9n, c1a9o, c1a9p, c1a9q, c1a9r, c1a9s, c1a9t, c1a9u, c1a9v, c1a9w, c1a9x, c1a9y, c1a9z, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a0f, c1a0g, c1a0h, c1a0i, c1a0j, c1a0k, c1a0l, c1a0m, c1a0n, c1a0o, c1a0p, c1a0q, c1a0r, c1a0s, c1a0t, c1a0u, c1a0v, c1a0w, c1a0x, c1a0y, c1a0z, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1e, c1a1f, c1a1g, c1a1h, c1a1i, c1a1j, c1a1k, c1a1l, c1a1m, c1a1n, c1a1o, c1a1p, c1a1q, c1a1r, c1a1s, c1a1t, c1a1u, c1a1v, c1a1w, c1a1x, c1a1y, c1a1z, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a2e, c1a2f, c1a2g, c1a2h, c1a2i, c1a2j, c1a2k, c1a2l, c1a2m, c1a2n, c1a2o, c1a2p, c1a2q, c1a2r, c1a2s, c1a2t, c1a2u, c1a2v, c1a2w, c1a2x, c1a2y, c1a2z, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a3e, c1a3f, c1a3g, c1a3h, c1a3i, c1a3j, c1a3k, c1a3l, c1a3m, c1a3n, c1a3o, c1a3p, c1a3q, c1a3r, c1a3s, c1a3t, c1a3u, c1a3v, c1a3w, c1a3x, c1a3y, c1a3z, c1a4a, c1a4b, c1a4c, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4h, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c1a4l, c1a4m, c1a4n, c1a4o, c1a4p, c1a4q, c1a4r, c1a4s, c1a4t, c1a4u, c1a4v, c1a4w, c1a4x, c1a4y, c1a4z, c1a5a, c1a5b, c1a5c, c1a5d, c1a5e, c1a5f, c1a5g, c1a5h, c1a5i, c1a5j, c1a5k, c1a5l, c1a5m, c1a5n, c1a5o, c1a5p, c1a5q, c1a5r, c1a5s, c1a5t, c1a5u, c1a5v, c1a5w, c1a5x, c1a5y, c1a5z, c1a6a, c1a6b, c1a6c, c1a6d, c1a6e, c1a6f, c1a6g, c1a6h, c1a6i, c1a6j, c1a6k, c1a6l, c1a6m, c1a6n, c1a6o, c1a6p, c1a6q, c1a6r, c1a6s, c1a6t, c1a6u, c1a6v, c1a6w, c1a6x, c1a6y, c1a6z, c1a7a, c1a7b, c1a7c, c1a7d, c1a7e, c1a7f, c1a7g, c1a7h, c1a7i, c1a7j, c1a7k, c1a7l, c1a7m, c1a7n, c1a7o, c1a7p, c1a7q, c1a7r, c1a7s, c1a7t, c1a7u, c1a7v, c1a7w, c1a7x, c1a7y, c1a7z, c1a8a, c1a8b, c1a8c, c1a8d, c1a8e, c1a8f, c1a8g, c1a8h, c1a8i, c1a8j, c1a8k, c1a8l, c1a8m, c1a8n, c1a8o, c1a8p, c1a8q, c1a8r, c1a8s, c1a8t, c1a8u, c1a8v, c1a8w, c1a8x, c1a8y, c1a8z, c1a9a, c1a9b, c1a9c, c1a9d, c1a9e, c1a9f, c1a9g, c1a9h, c1a9i, c1a9j, c1a9k, c1a9l, c1a9m, c1a9n, c1a9o, c1a9p, c1a9q, c1a9r, c1a9s, c1a9t, c1a9u, c1a9v, c1a9w, c1a9x, c1a9y, c1a9z, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a0f, c1a0g, c1a0h, c1a0i, c1a0j, c1a0k, c1a0l, c1a0m, c1a0n, c1a0o, c1a0p, c1a0q, c1a0r, c1a0s, c1a0t, c1a0u, c1a0v, c1a0w, c1a0x, c1a0y, c1a0z, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1e, c1a1f, c1a1g, c1a1h, c1a1i, c1a1j, c1a1k, c1a1l, c1a1m, c1a1n, c1a1o, c1a1p, c1a1q, c1a1r, c1a1s, c1a1t, c1a1u, c1a1v, c1a1w, c1a1x, c1a1y, c1a1z, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a2e, c1a2f, c1a2g, c1a2h, c1a2i, c1a2j, c1a2k, c1a2l, c1a2m, c1a2n, c1a2o, c1a2p, c1a2q, c1a2r, c1a2s, c1a2t, c1a2u, c1a2v, c1a2w, c1a2x, c1a2y, c1a2z, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a3e, c1a3f, c1a3g, c1a3h, c1a3i, c1a3j, c1a3k, c1a3l, c1a3m, c1a3n, c1a3o, c1a3p, c1a3q, c1a3r, c1a3s, c1a3t, c1a3u, c1a3v, c1a3w, c1a3x, c1a3y, c1a3z, c1a4a, c1a4b, c1a4c, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4h, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c1a4l, c1a4m, c1a4n, c1a4o, c1a4p, c1a4q, c1a4r, c1a4s, c1a4t, c1a4u, c1a4v, c1a4w, c1a4x, c1a4y, c1a4z, c1a5a, c1a5b, c1a5c, c1a5d, c1a5e, c1a5f, c1a5g, c1a5h, c1a5i, c1a5j, c1a5k, c1a5l, c1a5m, c1a5n, c1a5o, c1a5p, c1a5q, c1a5r, c1a5s, c1a5t, c1a5u, c1a5v, c1a5w, c1a5x, c1a5y, c1a5z, c1a6a, c1a6b, c1a6c, c1a6d, c1a6e, c1a6f, c1a6g, c1a6h, c1a6i, c1a6j, c1a6k, c1a6l, c1a6m, c1a6n, c1a6o, c1a6p, c1a6q, c1a6r, c1a6s, c1a6t, c1a6u, c1a6v, c1a6w, c1a6x, c1a6y, c1a6z, c1a7a, c1a7b, c1a7c, c1a7d, c1a7e, c1a7f, c1a7g, c1a7h, c1a7i, c1a7j, c1a7k, c1a7l, c1a7m, c1a7n, c1a7o, c1a7p, c1a7q, c1a7r, c1a7s, c1a7t, c1a7u, c1a7v, c1a7w, c1a7x, c1a7y, c1a7z, c1a8a, c1a8b, c1a8c, c1a8d, c1a8e, c1a8f, c1a8g, c1a8h, c1a8i, c1a8j, c1a8k, c1a8l, c1a8m, c1a8n, c1a8o, c1a8p, c1a8q, c1a8r, c1a8s, c1a8t, c1a8u, c1a8v, c1a8w, c1a8x, c1a8y, c1a8z, c1a9a, c1a9b, c1a9c, c1a9d, c1a9e, c1a9f, c1a9g, c1a9h, c1a9i, c1a9j, c1a9k, c1a9l, c1a9m, c1a9n, c1a9o, c1a9p, c1a9q, c1a9r, c1a9s, c1a9t, c1a9u, c1a9v, c1a9w, c1a9x, c1a9y, c1a9z, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a0f, c1a0g, c1a0h, c1a0i, c1a0j, c1a0k, c1a0l, c1a0m, c1a0n, c1a0o, c1a0p, c1a0q, c1a0r, c1a0s, c1a0t, c1a0u, c1a0v, c1a0w, c1a0x, c1a0y, c1a0z, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1e, c1a1f, c1a1g, c1a1h, c1a1i, c1a1j, c1a1k, c1a1l, c1a1m, c1a1n, c1a1o, c1a1p, c1a1q, c1a1r, c1a1s, c1a1t, c1a1u, c1a1v, c1a1w, c1a1x, c1a1y, c1a1z, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a2e, c1a2f, c1a2g, c1a2h, c1a2i, c1a2j, c1a2k, c1a2l, c1a2m, c1a2n, c1a2o, c1a2p, c1a2q, c1a2r, c1a2s, c1a2t, c1a2u, c1a2v, c1a2w, c1a2x, c1a2y, c1a2z, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a3e, c1a3f, c1a3g, c1a3h, c1a3i, c1a3j, c1a3k, c1a3l, c1a3m, c1a3n, c1a3o, c1a3p, c1a3q, c1a3r, c1a3s, c1a3t, c1a3u, c1a3v, c1a3w, c1a3x, c1a3y, c1a3z, c1a4a, c1a4b, c1a4c, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4h, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c1a4l, c1a4m, c1a4n, c1a4o, c1a4p, c1a4q, c1a4r, c1a4s, c1a4t, c1a4u, c1a4v, c1a4w, c1a4x, c1a4y, c1a4z, c1a5a, c1a5b, c1a5c, c1a5d, c1a5e, c1a5f, c1a5g, c1a5h, c1a5i, c1a5j, c1a5k, c1a5l, c1a5m, c1a5n, c1a5o, c1a5p, c1a5q, c1a5r, c1a5s, c1a5t, c1a5u, c1a5v, c1a5w, c1a5x, c1a5y, c1a5z, c1a6a, c1a6b, c1a6c, c1a6d, c1a6e, c1a6f, c1a6g, c1a6h, c1a6i, c1a6j, c1a6k, c1a6l, c1a6m, c1a6n, c1a6o, c1a6p, c1a6q, c1a6r, c1a6s, c1a6t, c1a6u, c1a6v, c1a6w, c1a6x, c1a6y, c1a6z, c1a7a, c1a7b, c1a7c, c1a7d, c1a7e, c1a7f, c1a7g, c1a7h, c1a7i, c1a7j, c1a7k, c1a7l, c1a7m, c1a7n, c1a7o, c1a7p, c1a7q, c1a7r, c1a7s, c1a7t, c1a7u, c1a7v, c1a7w, c1a7x, c1a7y, c1a7z, c1a8a, c1a8b, c1a8c, c1a8d, c1a8e, c1a8f, c1a8g, c1a8h, c1a8i, c1a8j, c1a8k, c1a8l, c1a8m, c1a8n, c1a8o, c1a8p, c1a8q, c1a8r, c1a8s, c1a8t, c1a8u, c1a8v, c1a8w, c1a8x, c1a8y, c1a8z, c1a9a, c1a9b, c1a9c, c1a9d, c1a9e, c1a9f, c1a9g, c1a9h, c1a9i, c1a9j, c1a9k, c1a9l, c1a9m, c1a9n, c1a9o, c1a9p, c1a9q, c1a9r, c1a9s, c1a9t, c1a9u, c1a9v, c1a9w, c1a9x, c1a9y, c1a9z, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a0f, c1a0g, c1a0h, c1a0i, c1a0j, c1a0k, c1a0l, c1a0m, c1a0n, c1a0o, c1a0p, c1a0q, c1a0r, c1a0s, c1a0t, c1a0u, c1a0v, c1a0w, c1a0x, c1a0y, c1a0z, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1e, c1a1f, c1a1g, c1a1h, c1a1i, c1a1j, c1a1k, c1a1l, c1a1m, c1a1n, c1a1o, c1a1p, c1a1q, c1a1r, c1a1s, c1a1t, c1a1u, c1a1v, c1a1w, c1a1x, c1a1y, c1a1z, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a2e, c1a2f, c1a2g, c1a2h, c1a2i, c1a2j, c1a2k, c1a2l, c1a2m, c1a2n, c1a2o, c1a2p, c1a2q, c1a2r, c1a2s, c1a2t, c1a2u, c1a2v, c1a2w, c1a2x, c1a2y, c1a2z, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a3e, c1a3f, c1a3g, c1a3h, c1a3i, c1a3j, c1a3k, c1a3l, c1a3m, c1a3n, c1a3o, c1a3p, c1a3q, c1a3r, c1a3s, c1a3t, c1a3u, c1a3v, c1a3w, c1a3x, c1a3y, c1a3z, c1a4a, c1a4b, c1a4c, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4h, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c1a4l, c1a4m, c1a4n, c1a4o, c1a4p, c1a4q, c1a4r, c1a4s, c1a4t, c1a4u, c1a4v, c1a4w, c1a4x, c1a4y, c1a4z, c1a5a, c1a5b, c1a5c, c1a5d, c1a5e, c1a5f, c1a5g, c1a5h, c1a5i, c1a5j, c1a5k, c1a5l, c1a5m, c1a5n, c1a5o, c1a5p, c1a5q, c1a5r, c1a5s, c1a5t, c1a5u, c1a5v, c1a5w, c1a5x, c1a5y, c1a5z, c1a6a, c1a6b, c1a6c, c1a6d, c1a6e, c1a6f, c1a6g, c1a6h, c1a6i, c1a6j, c1a6k, c1a6l, c1a6m, c1a6n, c1a6o, c1a6p, c1a6q, c1a6r, c1a6s, c1a6t, c1a6u, c1a6v, c1a6w, c1a6x, c1a6y, c1a6z, c1a7a, c1a7b, c1a7c, c1a7d, c1a7e, c1a7f, c1a7g, c1a7h, c1a7i, c1a7j, c1a7k, c1a7l, c1a7m, c1a7n, c1a7o, c1a7p, c1a7q, c1a7r, c1a7s, c1a7t, c1a7u, c1a7v, c1

ZONA 3D

AUTOR LUIS A. CONTRERAS

Miscelánea de géneros

UNIVERSOS 3D

Lanzamientos definitivos, demos, actualizaciones, patches... son muchas novedades referentes a las 3D a las que hemos tenido acceso desde la publicación del último número de Game Over. Especialmente para vosotros hemos seleccionado el material más interesante.

Muchas, muchas cosas nuevas se cuecen por los mundos casi infinitos de los juegos en 3D, esas que a muchos de nuestros lectores les gustan más que cualquier otro. Y como en Game Over deseamos estar siempre a la última vamos a comenzar reposando lo más destacado de las novedades aparecidas durante el último mes.

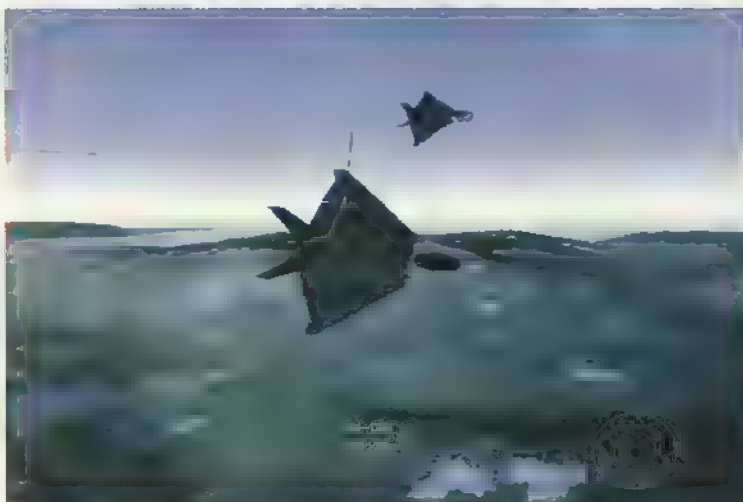
En lo referente a nuevos lanzamientos de versiones definitivas no hay mucho que contar que no sepamos. Quizá lo más destacable sea la nueva creación de Charybas Enterprises y que se encarga de comercializar Electronic Arts. Se trata de un nuevo simulador aéreo, *Fighter Pilot*. Como su nombre indica, habremos de ponernos a los mandos de una gran variedad de aviones de combate de última generación para, cómo no, hacer saber al enemigo que aquí estamos nosotros. Es un juego bastante completo, con excelentes gráficos, varias niveles de dificultad y con una opción multijugador que suponemos que dará bastante de sí. Por supuesto soporta las aceleradoras 3D más conocidas.

Y como parece que de simuladores aéreos va la cosa aquí, tenemos otro más: *Joint Strike Fighter*,

esta vez desarrollado por Innerloop y que distribuye Eidos Interactive. Al igual que en *Fighter Pilot* (desde luego los títulos no son muy originales, tendremos que probar aviones de combate pero la novedad es que no serán aviones convencionales sino que podremos elegir entre dos prototipos super secretos que guarda celosamente el pentágono).

A este paso sentiremos vértigo con los simuladores de vuelo

Sus creadores presumen de que es el programa con más terreno modelado jamás creado para un simulador: más de 18 millones de kilómetros cuadrados (habrá que tener cuidado para no perderse) y de incorporar las últimas tecnologías en armamento militar. Un detalle para estar atentos es que el juego está confeccionado a base de gráficos 3D en color de 16 bits y sin pixelación, lo que se traduce en un mayor realismo. A ver que la acogida tiene este *Joint Strike Fighter*. Pero no acaba todo aquí porque, atención fans de los simuladores de combate, esta vez estáis de suerte. Y es que tenemos otro simulador, pero esta vez de helicópteros: *Team Apache*, creado por Simis y



Los mejores simuladores se desarrollan en perfectos ambientes 3D

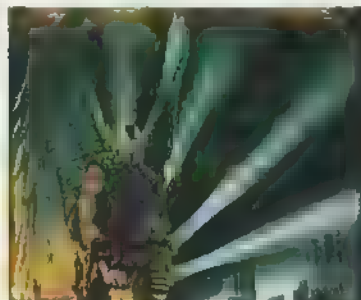
comercializado por Mindscape. Poco podemos decir de él, salvo que se trata de un buen simulador de helicópteros que cumple con lo esperado. Acción, misas emociones y buenos gráficos.

DEMOS

Después de repasar los lanzamientos definitivos pasamos a comentar

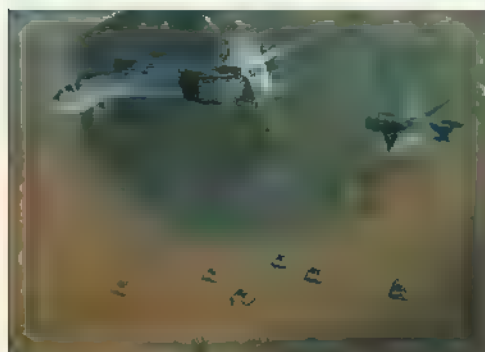
las mejores demos que han caído en nuestras manos durante los últimos días. Afortunadamente en este campo hay más variedad de temas, así que podremos esperar buenos programas para un futuro muy próximo. La primera que destacamos es la de *Requiem: Avenging Angel*, desarrollado por Cyclone Studios y que será distribuido

por The 3DO Company. *Requiem* es un nuevo arcade de disparo 3D en primera persona en la que tendremos que encarnar la figura de un Ángel. Ma achi, cuya misión es bajar a la tierra para librar a la humanidad de las fuerzas infernales que, como ya sabemos, de vez en cuando sacan los pies del teso y comienzan





Las 3D han llegado a alcanzar: una mayor perfección en los arcades



a dar la lata a los pobres mortales. Su lanzamiento definitivo está previsto para el comienzo de 1999, pero mientras tanto podemos conformarnos con la demo que puede ser descargada en varias páginas de Internet. Por supuesto que no le faltan buenos gráficos. El guión, como buen cólico de Quake, es lo de menos mientras no faten montros a los que aniquilar.

Otra demo que, en nuestra opinión, promete algo a slinto, es la de *Carnivores*. La verdad es que la historia que presenta es bastante estimulante. Una nave de exploración detecta un nuevo planeta, algo más pequeño que la Tierra pero 50

milones de años más óven. Exámenes posteriores descubren que además está pobado por dinosaurios, igualitos que los que habitaban nuestro planeta hace 65 millones de años. Así que tras la creación de un centro de investigación, los científicos descubren la forma de controlar e crecimiento de la población de reptiles dándonos la oportunidad de llegar a convertirnos en expertos cazadores de tan simpáticos animatros, y nos presentan a *Carnivores* no como un simple juego de destrucción sino como un juego de supervivencia. En fin, a nuestro juicio, la supervivencia es bastante más sencilla cuando se

d dispone de todo tipo de armas... de todas formas sólo por lo bien conseguido de los gráficos de los dinosaurios y los escenarios 3D merece la pena disfrutar de este juego.

Las tarjetas aceleradoras son ya un gasto inevitable para sumergirnos en las tres dimensiones

Y cómo no íbamos a mencionar uno de los lanzamientos estrella (versión demo, claro); nada menos que *Populous: The Beginning*. Se ve que los chicos de Bullfrog ya no han podido resignarse más a ver que juegos como *Warcraft* y otros iban dejando en el olvido a su famosa serie, y por ello esta vez se han propuesto ofrecer un placer de dioses con su nueva continuación de la serie *Populous*. Realmente no ha varado mucho el asunto con respecto a las anteriores entregas. Como la mayoría de nuestros lectores sabrán *Populous* es un juego de estrategia en el que nosotros jugamos el papel de dioses de mundo antiguo, favoreciendo a nuestros adoradores y perjudicando al bando contrario. Pues bien, esta nueva entrega tan sólo aporta como novedad el uso de los gráficos 3D.

En nuestro país se espera su lanzamiento de forma inminente, de manos de Electronic



Arts. Y continuamos con *Cyberstrike 2*. De vez en cuando también es divertido tomar parte en las batallas futuristas manejando a unos cuantos super robots. Pues por si nos aburría jugando solos, ya tenemos a nuestra disposición la demo multijugador de este entretenido juego de *Simultronics*, repleto de acción por todas partes. En otra temática distinta se encuadra la nueva obra de Accorde, especialista en simuladores deportivos. En esta ocasión nos presenta *Test drive 5*, un simulador de carreras automovilísticas. Por supuesto que se trata de la continuación de su serie *Test drive*, y aporta algunas mejoras con respecto a sus predecesoras como la posibilidad de elegir entre 14 nuevos modelos de automóviles, mayor calidad de las carreteras y de los escenarios 3D y una buena simulación de conducción nocturna. En cualquier caso tampoco nada nuevo bajo el sol.

Ación de esos "bugs" tan molestos que de vez en cuando aparecen en las demos o en las versiones definitivas y que casi siempre están relacionados con incompatibilidades de tarjetas gráficas o de sonido, o con interrupciones prematuras del juego. Entre los más importantes encontramos los correspondientes a *Sim*, *Starcraft*, *Warbirds 2.0* y *Ultimate Race Pro*. En cuanto a las nuevas misiones, tenemos unos escenarios europeos para *Warbirds 2.0*, nuevas unidades de combate para *Total Annihilation*, una nueva colección de sonidos para *Microsoft Combat Flight Simulator* y, por supuesto, el último episodio de *Wing Commander: Prophecy*. Por nuestra parte esto es todo, que los disfrutéis mientras nosotros continuamos seleccionando lo mejor de las 3D para nuestros lectores que tambiénáis los mejores.

PATCHES Y MISIONES

Y para finalizar acabamos comentando la aparición de diferentes parches que las compañías ponen a nuestra disposición para la reso.



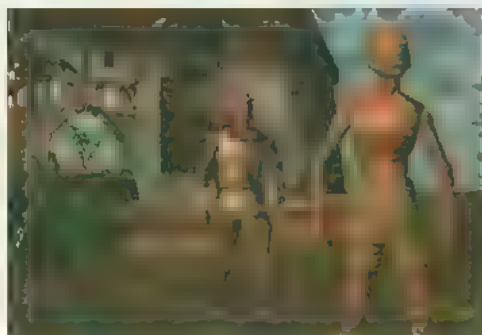
AUTOR: IGNACIO PULIDO

La daga de los hechizos

TIEMPO DE ROL

Esta vez vienen que rompen. Preparaos para encarnaros en algún, perdón, en algunos héroes rodeados de criaturas mágicas en mundos fabulosos. Afilad la espada, tanto como la percepción o la lengua. Con la nueva tecnología, los RPG van muy en serio.

De un tiempo a esta parte parecía que los juegos de Rol tenían poco que aportar al mundo del software y que estaban en franca recesión. Quizá ocurría esto porque el mundo físico se lo habían repartido los juegos de acción, estrategia y las videoaventuras. El Rol consistía básicamente de cara a los ordenadores, en una sabia combinación de aquellos, así que a medida que los anteriores géneros comenzaron a perfeccionarse, a incluir sustanciosas mejoras tecnológicas y hacerse más especializados, la presunta combinación dejó de ser efectiva.

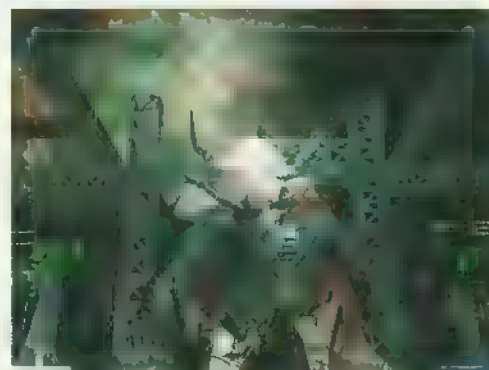


debido a los altos requerimientos que exigía a un ordenador una mezcla a la altura de nuevo nivel tecnológico.

Además, todos los juegos empezaron a "robar" cualidades antes propias de los RPG (*Warcraft II* o la personalización de personajes en *Heretic II* y en *Jedi Knight*) atrayéndose su público. También habría que mencionar la fusión de géneros que dejó muy limitado el catálogo de los RPG clásicos. Así, *Diablo* o *Dungeon Keeper* tenían mucho de Rol pero no los podríamos clasificar

como "puros" del género. Creemos que las verdaderas novedades vinieron con *Ultima Online*, a cantidad de jugadores que podían competir en la misma partida marcó un antes y después dentro de este género. Además, hubo títulos que consiguieron sostener a un público que siempre ha sido fiel a mismo.

Puede que a quien pense: "¿Pero qué me están contando? ¿Cuándo ha habido crisis en los RPG?" Tal vez tengo razón y no se pueda hablar de malos tiempos pero, en cualquier caso,

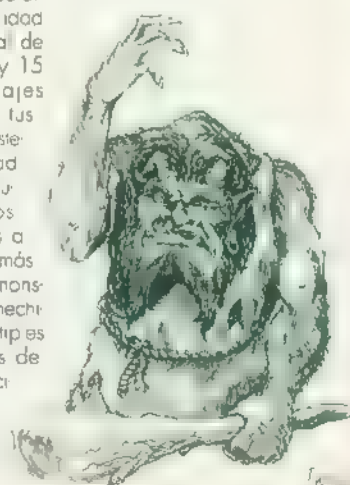


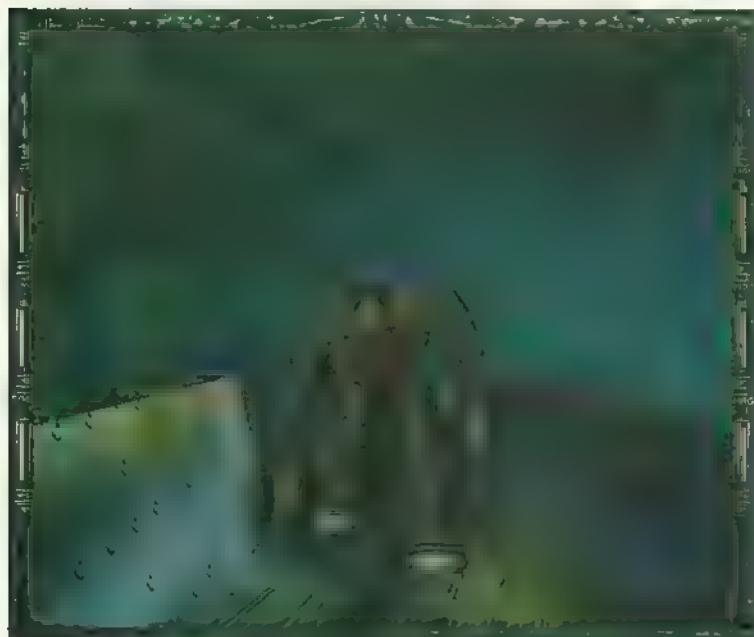
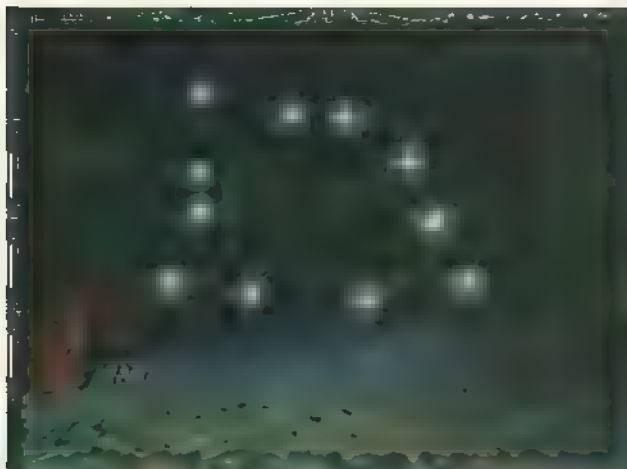
sí es preciso utilizar ahora la palabra "resurgimiento". Las siguientes líneas y fotos son un adelanto cruel para poner a más de uno la piel en los callos.

saga y un nuevo sistema de combate basado en fases (como si fuera por turnos, pero teniendo en cuenta la iniciativa y velocidad de los contendientes). Además, es compatible con la nueva generación de tarjetas aceleradoras para hacer realidad un vasto mundo en tres dimensiones.

WIZARDRY VIII

Octavo capítulo de esta interesante saga que aporta como era de esperar más y con mejor calidad a desarrollo habitual de la serie, 11 razas y 15 clases de personajes para configurar a tus héroes, un nuevo sistema de personalidad que determinará incluso el habla de los mismos (controlarás a un grupo de seis), más de 100 tipos de monstruos, cerca de 90 hechizos anidados, múltiples principios y finales de aventuras, la capacidad de importar a tu personaje desde los anteriores títulos de la





ULTIMA ASCENSION

La serie de Rol más clásica viene dispuesta a romper el mercado con una interfaz aún más simple: nuevas reglas RPG, diario y mapa automático, destrezas en el combate que el jugador aprenderá mientras juega, unos primeros minutos de tutorial, combate táctico en tiempo real, un maravilloso mundo en tres dimensiones (esto incluye a todos los

objetos e innumerables efectos), una detallada física de lugar por el que te mueves, sonidos estéreo y envíos de voz para todas las personas, etc.

LANDS OF LORE III

También viene dispuesto a aceptar la aceleración por tarjeta y así embellecer sus impresiones de cinco mundos. Las diferencias entre los distintos escenarios es más que un

punto a su favor, dejando que exploremos zonas tan diferentes como The Underworld (el mundo de los muertos), Gladstone (la ciudad en la que empezamos el juego), Rulhome World, Vancanic Caves y Shattered Desert. Todos ellos con su historia, sus habitantes, su rey, sus objetos mágicos, etc.

REVENANT

Arbitrado en un mundo extraño y a tiempo hermoso que

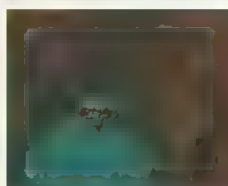
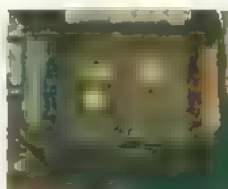
como dictan las actuales cánones, está animado en 3D. La jugabilidad queda garantizada por la posibilidad que el programa nos brinda de explorar este mundo de una forma no lineal. Esto incluye visitar ciudades, ruinas, bosques, además de la inevitable interacción con personajes controlados por el ordenador a búsqueda de objetos mágicos y el progreso de nuestro personaje a través de la experiencia.

Esto no es todo. El próximo año tendremos un aluvión de RPG con títulos, además de los que acabamos de mencionar, como *Quest for*

Glory V, *Swords & Sorcery* (de Virgin Interactive) o *Planescape Torment* (de Interplay). mucho ojo con éste los gráficos y el argumento, de los que ya informaremos, prometen mucho).

Una buena inyección de tarjetas aceleradoras al RPG y obtenemos estas maravillas

Esperamos que hayan servido estas líneas como aperitivo. Vienen mejores tiempos, insistimos, y deseamos que estéis aquí para discutirlos con nosotros. ♦



JUEGOS DE GUERRA

No nos referimos a la famosa película en la que un joven aficionado a la informática pone al todopoderoso pentágono patas arriba. La guerra ha sido, es y será uno de los temas emblemáticos del mundo de los videojuegos y por ello la red de redes guarda muchas sorpresas relacionadas con los juegos de guerra.

Prácticamente todas y cada una de las batallas más famosas han sido recreadas alguna vez para su uso lúdico. Napoleón, Alejandro Magno, Julio César todos ellos han sido resucitados en alguna ocasión gracias a la mano de algún programador de videojuegos. Simuladores, programas de estrategia, juegos 3D en primera persona, casi todos los géneros del software de entretenimiento han tocado alguna vez este tema trasladándonos a Vietnam, Korea, Stalingrado o a cualquiera de los escenarios aéreos donde el Barón Rojo forjó su leyenda. Pero tampoco es de extrañar el éxito de los juegos bélicos porque ¿a quién no le gustaría vencer a Napoleón o incluso, ponéndonos de su parte, llegar a conseguir que Wellington muerda el polvo al fin en Waterloo?

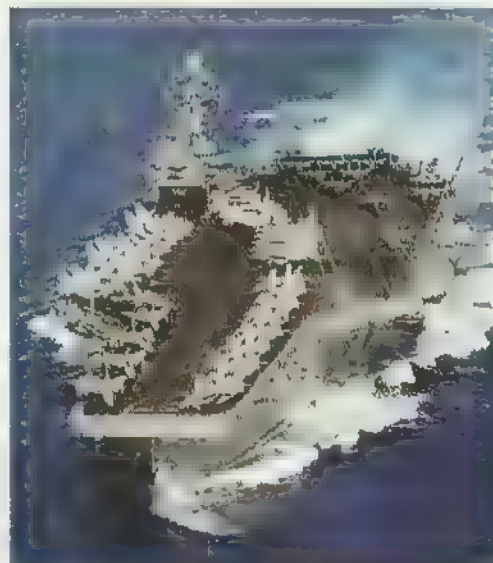
Pues todo eso y mucho, mucho más es lo que propone la variada oferta de juegos rela-

cionados con la guerra disponibles en el mercado. Y como era de esperar Internet es una fuente casi inagotable de información acerca del mundo del entretenimiento bélico. Así que para que los aficionados a este género disfruten todavía más de esos merecidos "descansos de guerrero", aquí os ofrecemos unas cuantas direcciones sabrosas y llenas de sorpresas interesantes. Para abrir boca, no estaría mal empezar visitando la página de los juegos de guerra de Jaz, un buen aficionado a este género (<http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/6581/glycerin.midi>).

En ella podremos recoger informaciones muy interesantes acerca de algunos de los juegos de guerra más conocidos: *Command & Conquer*, *C&C Red Alert* y otros muchos. Y no sólo eso, además nos ofrece diversas utilidades relacionadas con ellos como editores, niveles salvados o las soluciones completas de los

mismos y... Una sorpresa, ¿quién no se ha desesperado en alguna ocasión porque no ha podido alcanzar el éxito en alguna misión, fracasando una y otra vez? Pues no hay que perder la paciencia porque no estamos solos en el universo, y hay tantos otros jugadores en la misma situación que incluso podremos encontrarlos en un chat especializado en juegos de guerra que esta página nos ofrece.

Habiendo de *Command & Conquer*, sin duda ha sido ésta una de las series de juegos de guerra que más aceptación ha tenido y tiene por parte del público por lo que, si compartes la misma opinión, puedes hacer una visita a una página que contiene prácticamente todo lo que podemos imaginar acerca de esta magnífica producción, a la que sus creadores han llamado "El Universo de *Command & Conquer*" (<http://ccuniverse.gamepost.com/index.htm>). En ella encontraremos editores, pistas, actuali-



zaciones, parches, concursos y un largo etcétera de diversas utilidades relacionadas con este magnífico juego, además de multitud de links hacia la práctica totalidad de páginas que sobre este juego existen en Internet.

Pero no sólo se ocupa de éste, porque también pone a nuestra disposición una amplia variedad de buen material sobre otros juegos de guerra y estrategia muy conocidos. De todas formas, tampoco está de más darse un paseo por la página oficial de la compañía creadora del juego *Westwood* (<http://westwood.com>). Allí podremos obtener información de primera mano

sobre los últimos episodios de la serie como *"Command and Conquer: Tiberian Sun"* y otros.

Otra página que creemos que será interesante para nuestros queridos guerreros y guerreras es la que se encuentra en la dirección http://lans-web.com/harpoon/BOOKS/Wargames_frame.htm, una biblioteca especializada en el software bélico de entretenimiento. A través de su página podrás adquirir los últimos juegos que han hecho su aparición en el mercado, así como multitud de libros de pistas y muchas otras cosas. De todas formas si no encontráis ese tan





ansiado juego aquí va la dirección de esta otra, <http://bx.pogames.com/client/4776> que no sólo se limita al mundo de los juegos de guerra por ordenador sino también a juegos de estrategia bélica de ablero, miniaturas, vídeos. Y demás productos relacionados de una forma u otra con el tema. Pero eso sí, como todos sabemos, esta muy bien eso de poder probar el producto antes de comprarlo.

Por eso, también os instalamos a visitar dirección <http://www.gamespot.com/strategy/warfare/relatedgames.html>, en la cual podréis descargar prácticamente todas las demos que sobre juegos de guerra existen. Y dicho esto, ahora nos gustaría recomendar muy especialmente a página que sobre juegos de guerra se halla en este http://www.cdماغ.com/war_games/current/vanil.html. Allí pueden consultarse excelentes

reviews acerca de una innumerable cantidad de juegos bélicos conocer las últimas noticias sobre nuestras compañías favoritas y por supuesto descargar las correspondientes demos de nuestros juegos favoritos, o de los más recientes. No os la perdáis de verdad.

Otra buena página aunque no tan especializada como la anterior la encontraremos en <http://shogwa.eign.com/msbgwar.htm>. En ella podremos obtener demos de juegos de guerra y gran cantidad de detalles acerca de características requerimientos del sistema y demás datos que necesiten al buen jugador.

En todo caso, si con todas estas direcciones hemos conseguido animar al navegante y ahora se plantea la posibilidad de profundizar más en el tema que nos ocupa, puede probarse la dirección <http://wargamesminingco.com/msb>



l.htm en la que nos ofrecen una buena colección de links sobre el tema bélico tocando incluso aspectos no relacionados propiamente con los juegos de ordenador. Y ahora una buena dirección especialmente dedicada para nuestros jugadores de la red la página que hallaremos en http://nyn.netgate.net/games2_xwarX.html nos permitirá entablar emocionantes competiciones con otros cibercaballeros del planeta. Pero eso sí, centrados en los juegos de guerra. A partir de ellos son conocidos y desde no tanto por merecer la pena probar y ver que pasa.

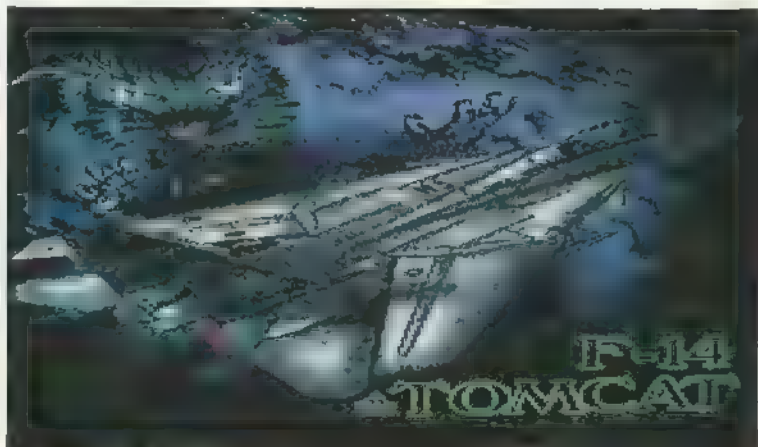
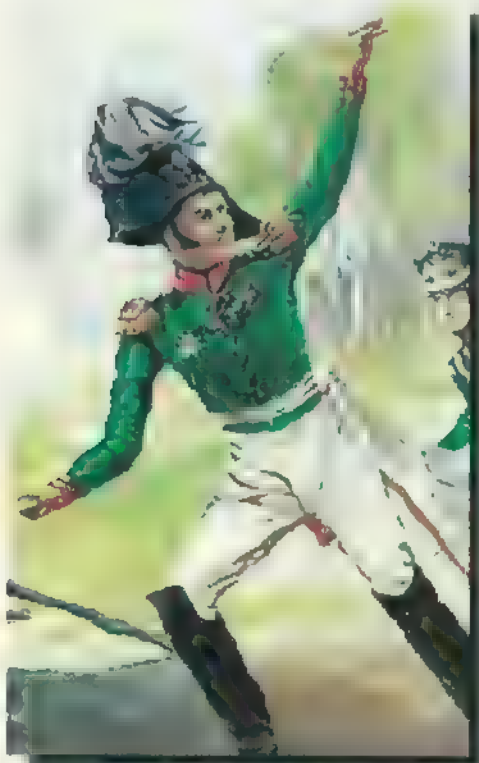
Y para nuestros lectores que gusten de los juegos de estrategia bélicos de tablero (que no sólo de guerra cibernética vive el hombre) tenemos también una página muy especial. El club de juegos de guerra (<http://www.clubfactory.com/estrategia/>) ofrece una amplia selección de temas relacionados con el género bélico. En primer lugar podremos consultar una mini-revista online en la que obtener información sobre este tipo de juegos. De este modo si nos ha gustado puede rellenarse un pequeño formulario que nos permitirá jugar con otros continuantes vía email. También podréis contactar con otros aficionados a estos juegos bien de tablero o bien de ordenador dejando un mensaje en esta página indicando el o los juegos en los que estáis interesa-



dos. Por último ofrecen algunos links interesantes a otras páginas similares. Siguiendo con el tema de los juegos de tablero en la dirección <http://www.wt.com/games> encontraréis más información sobre ellos.

Pero como la mayoría de nuestros lectores sabrán también existen otros tipos de juegos de guerra, esos que a algunos de los llamados "ejecutivos agresivos" les gusta practicar los fines de semana, sobre todo en EEUU. Consisten en simular guerras formando dos bandas distintas y a dispararse a traque y noche (con armas de mentira, afortunadamente), y acabar todos pringados de pintura. Pues para quienes estén

interesados o simplemente tengan curiosidad acerca de estas actividades, en <http://www.arnoldenon4ever.com/wgall01.htm> pueden verse un gran número de imágenes de desarrollo de uno de esos juegos y también consultar información para conocerlos mejor. Como ves a oferta es tremendamente variada y lo que hemos comentado aquí es sólo una pequeña orientación sobre lo que podéis hallar en la red sobre los juegos de guerra. Así que por este mes esto es todo. Como siempre os deseamos una feliz navegación por esos prósperos mares cibernéticos y que salgáis victoriosos de vuestras batallas. ♦



Bookmark

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

La guerra no es precisamente uno de los descubrimientos más agradables de la historia de la humanidad, pero por otra parte sin ella sería imposible comprender el mundo en que vivimos. Entrando de lleno en el tema que nos ocupa, este mes hemos introducido en los buscadores de la Red la palabra "estrategia" porque, a fin de cuentas, dicen que las guerras se ganan en los despachos. Pues la palabra desde luego guarda algunas sorpresas entre los recovecos de la red. Para empezar nos encontramos con la dirección <http://www.sepa.org.uk/gu/dance/waste/wastestrategy.htm> correspondiente a la página dedicada a las estrategias para la protección del medio ambiente de los maravillosos países escoceses. Podemos darnos un paseo por sus apartados y aprender cómo respetar un poco más la naturaleza. Si nos ha interesado el tema, también pueden consultarse las estrategias que se siguen para la conservación de la fauna y flora marina de la costa del Pacífico ([http://habitat.pac.dfo.ca/mpa/](http://habitat.pac.dfo.ca/mpa/MPA/mpaweb.htm)

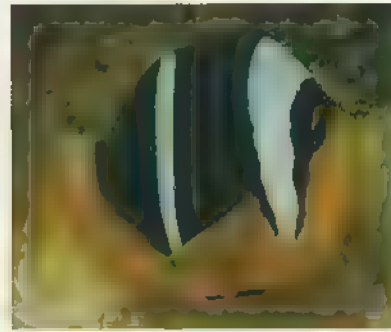
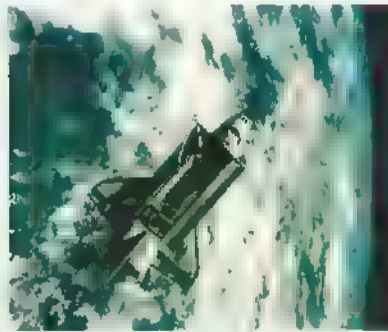
[MPA/mpaweb.htm](http://www.sepa.org.uk/gu/dance/waste/wastestrategy.htm)). Cambiando de asunto (y hasta de planeta) en http://cmex-www.arc.nasa.gov/Exo_Strat/exo_strat.html se recoge con detalle la estrategia oficial de la NASA para el estudio de la exobiología, es decir, la búsqueda de vida extraterrestre. En ella podemos conocer los experimentos realizados hasta la fecha a este respecto por anteriores misiones dirigidas por la agencia espacial estadounidense, como el caso de las sondas Viking. Asimismo, se exponen los proyectos a corto y largo plazo de la NASA en este campo. Algo parecidos son los contenidos de la página que se encuentra en <http://dl.gsfc.nasa.gov/cordova/sc.com.html> en la que se revelan las directrices empleadas por la NASA en cuanto a la difusión pública de sus hallazgos más allá de la tierra. En otro orden de cosas, también tenemos una dirección que gustará a los aficionados a la estrategia y a los juegos de guerra. En <http://www.4cds.com/prd/pgen/fourcds/OL/strategy/home.htm> se encuentra la página de una

empresa especializada en conseguir juegos de este tipo descatalogados o difíciles de encontrar por una u otra razón. Otra dirección curiosa es <http://www.fitch.net/~monark/dip/files/strategy.htm>. En ella pueden aprenderse con detalle todos los secretos de la diplomacia y conocerse todas las venturas que reporta el dominio de este "arte", y en <http://paulslan.com/> se nos propone una estrategia para aprovechar todos los recursos que a nivel personal ofrece Internet, centrándose principalmente en la manera de crear páginas web. Suponemos que será de interés para los internautas. Por fin, en <http://www.slonet.org/~red/kclawrax.html> se explica en detalle y se analiza la estrategia militar y política seguida en la, afortunadamente terminada "guerra fría" entre EE.UU. y Rusia, mientras que en http://lans-web.com/Harpoon/BOOKS/naval_strategy_frame.htm se encuentra la web de una librería dedicada a la venta de documentación relacionada con la estrategia militar.

DIRECCIONES ESTRATEGICAS

<http://www.sepa.org.uk/gu/dance/waste/wastestrategy.htm>
<http://habitat.pac.dfo.ca/mpa/MPA/mpaweb.htm>
http://cmex-www.arc.nasa.gov/Exo_Strat/exo_strat.html
<http://dl.gsfc.nasa.gov/cordova/sc.com.html>
<http://www.4cds.com/prd/pgen/fourcds/OL/strategy/home.htm>
<http://www.fitch.net/~monark/dip/files/strategy.htm>
<http://paulslan.com/>
<http://www.slonet.org/~red/kclawrax.html>
http://lans-web.com/Harpoon/BOOKS/naval_strategy_frame.htm

Conservación del medio ambiente
Conservación de la fauna y flora marina
Búsqueda de vida extraterrestre
Estrategias de difusión de información de la NASA
Juegos de estrategia descatalogados
El arte de la diplomacia
Estrategias en Internet
Estrategias seguidas en la "guerra fría"
Libros de estrategia militar



DIRECCIONES DE JUEGOS DE GUERRA

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/6581/glycerin.mia>
<http://ccuniverse.gamepost.com/index.htm>
<http://westwood.com>
http://lans-web.com/Harpoon/BOOKS/Wargames_frame.htm
<http://bx.aagames.com/client/4776/>
<http://www.gamespot.com/strategy/warinc/relatedgames.htm>
http://www.cdmag.com/war_games/current/vau1.htm
<http://shareware.lqn.com/msubgwar.htm>
<http://wargames.mingco.com/msub1.htm>
http://nkn.netgate.net/games2_xwarX.htm
<http://www.ctclory.com/esirategia>
<http://www.wlj.com/games>
<http://www.arnanderson4ever.com/wgcollo1.htm>

Página de juegos de guerra de Jaz
El universo de Command and Conquer
Página oficial de Command and Conquer
Cibertienda de juegos de guerra
Material para juegos de guerra
Demos de juegos de guerra
Demos y previews de juegos bélicos
Detalles técnicos y demos
Links interesantes relacionados con el tema
Juegos de guerra en red
Club de Juegos de Guerra
Juegos de estrategia de tablero
Imágenes de juegos de guerra reales

Mapas y añadidos para los mejores juegos

TRES CLÁSICOS

ZONA de NIVELES



AUTOR: GNACIO PULIDO

Este mes os presentamos una nueva sección pensada para aquellos que disfrutan imponiendo su imaginación al desarrollo de un juego, o para quienes ya han encontrado el programa de su vida, se niegan a separarse de él y lo único que buscan es ampliarlo. En esta página hay un hueco para mapas, modificaciones, nuevos niveles o lo que se os ocurra que pueda dar longevidad a vuestro juego favorito.

El futuro de la sección la determináis vosotros. Si obtiene una buena acogida, en la medida de los añadidos que recibamos por vuestra parte, conseguiremos hacer un CD-Rom muy interesante donde, aparte de demos y shareware, podréis encontrar esos detalles que elevan la calidad y la duración de esos clásicos que no deberían pasar de moda. Porque aquí tienen cabida todos los juegos, incluso aquellos que, injustamente, son relegados al museo. Por supuesto, haremos especial hincapié en los añadidos para los más nuevos, pero la selección se determinará fundamentalmente por el espacio disponible y la calidad de lo que nos enviéis. De momento no podemos ofrecer nada por vuestros niveles, salvo la mención en esta página de su autor y su publicación en el CD.

También creemos que esto es suficiente incentivo para aquellos que deseen enseñar una nueva idea o demostrar su capacidad creativa. Lo dicho, disfrutad de los nuevos archivos de nuestro CD y enviadnos todo lo que creáis que merezca la pena. Nosotros os pasaremos por nuestro Zhab-tua ojo crítico y procederemos a su publicación. Este mes, por ser el primero, hemos hecho una escueta selección, pero las posibilidades son muy amplias: *Heroes of Might & Magic*, *Ages of the Empires*, *Warcraft*, *Heretic II*, etc.

CIVILIZATION II

Aunque el juego ya esté un poco desfasado, aún sigue teniendo miles de seguidores. Además, aprovechando el inminente lanzamiento de

• *Civilization Call to Power* y *Alpha Centauri*, tomamos nota del resurgir de la estrategia por turnos y nos remitimos a este gran clásico para ofrecer os unos *mods* (modificaciones) de lujo.

• *BIO* nos sitúa al inicio de la vida en el planeta. Preparaos para manejar unidades tan originales como seres unicelulares al principio y dinosaurios o mamíferos al final.

• *START*: ambientado en un universo parecido al de *Civilization*, empieza con una coltarra. Crea un imperio con nuevas unidades, ciudades y tecnología para estar preparado cuando comience la lucha por los planetas.

• *STARWARS4*: Incluyamos este escenario por ser la fuente de muchos de los gráficos del anterior. A este respecto os roga-



Unidades de tierra



Unidades de bio



STARCRAFT

STARCRAFT

A lo largo de numerosas entregas os iremos proporcionando las misiones o capítulos de una campaña llamada *ABALORIO* (aparte de, claro está, todo lo que vosotros nos enviéis de este magnífico juego). Hemos procurado que el argumento de esta historia esté a nivel de la calidad de juego. En este primer CD se incluyen los dos primeros capítulos.

QUAKE II

El escenario que incluimos, *ERASER*, es uno de los más apreciados por todos los quakers, ya que permite que un solo usuario pueda jugar en

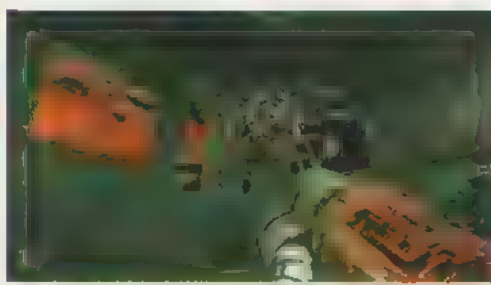
mapas *deathmatch* por medio de la inclusión de bots (personajes manejados por el ordenador) para que ensayéis antes de enfrentaros a competidores humanos.

CRÉDITOS

En esta página de que sean posibles, pondremos en marcha los autores de nuestros niveles. Cada uno de ellos tiene un autor que merece la mención de su nombre.

¡ENVIADNOS NIVELES!

Para hacerlo, dirigíos a nuestra dirección:
C/ Alfonso Xáñez
42 Nave 1-1-2
28037, Madrid, o al
correo electrónico:
tecnica.com. Gracias de antemano.



El rey de la perspectiva subjetiva

CUATRO GRANDES

2. AUTOR: IGNACIO PULIDO



Dentro de poco tendremos en nuestras tiendas cuatro juegos que bien podrían ser los paradigmas de los diferentes tipos de estrategia que existen. Un prematuro análisis de sus características puede servir para hacernos una idea de las tendencias que han influido, y seguirán influyendo, en el género de la estrategia. ¿Tiempo real o turnos? ¿2D o 3D? ¿tres dimensiones? La elección entre los próximos lanzamientos demanda que el jugador sepa cuál es el tipo de juego que más se adapta a sus gustos. Es hora de decidirse.

TIEMPO REAL 3D HOMEWORLD

Un combate estelar entre inmensas flotas apoyadas por pequeños interceptores exige la espectacularidad de las tres dimensiones y la rapidez del tiempo real.

Así lo han creído los desarrolladores de Relic y así han querido presentarlo.

En Homeworld captanemos una flota estelar que vaga por el espacio en busca de un planeta en el que asentarse. El juego está dividido en varios sectores, misiones, que habremos de superar de manera lineal. Una vez que nuestra nave base, probablemente rodeada de más cruceros, sale del hiperespacio a uno de estos sectores debemos explorar, buscar y explotar recursos, en forma de asteroides o nubes de gas, para construir nuevas naves, reparar las desperfectos de la batalla anterior o poder llevar a cabo tareas de investigación. Como ves el planteamiento sigue punto por punto el de cualquier juego de estrategia en tiempo real. El reto para los programadores será, y aquí



está la salsa del juego, poder desarrollar un combate en un entorno de tres dimensiones (es decir, nuestras unidades también se moverán hacia arriba o abajo) y hacerlo suficientemente fácil como para que no nos perdiéramos en medio de la batalla. Para lograr este objetivo, contaremos con una interfaz que nos permitirá situar la vista de la acción desde el punto que deseemos (incluso en un pequeño cazo) y un mapa global.

El desarrollo de la lucha toma como referente, además de toda la filmografía galáctica, las antiguas batallas navales. Por lo tanto es de esperar una especial importancia en las formaciones de nuestra flota. Este es un punto en el que se está trabajando mucho, ya que, por lo que hemos oído, nuestras agrupaciones se llevarán a cabo de manera inteligente por

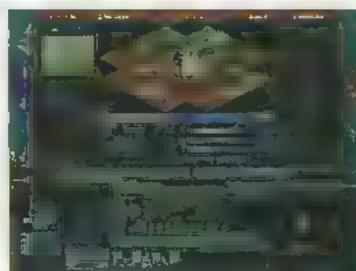
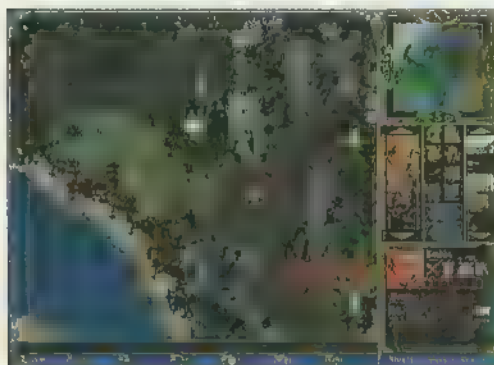
el propio ordenador. Por ejemplo, si escoges un grupo de cazas y les ordenas que se agrupen en forma de esfera, formarán una apretada y pequeña "bola". Si ordenamos lo mismo pero incluimos también una nave mayor, los cazas formarán un círculo en torno a ésta para protegerla.

TIEMPO REAL 3D MYTH II

La primera parte de esta secuela concentró todas sus fuerzas en la espectacularidad (era el primer juego de estrategia en tiempo real que aparecía en tres dimensiones) y

por eso defraudó a unos cuantos, esto es, a todos aquellos que se decantan más por la estrategia que por el arcade. Si renunciar a la belleza de sus gráficos, Myth II viene con más profundidad táctica. Y subrayamos la de táctica ya que no hay administración de recursos o una perspectiva más global de la guerra más allá del campo de batalla.

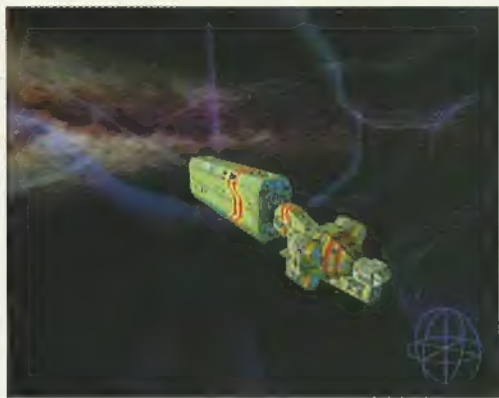
Aunque se trate de una vuelta a la vieja usanza, léase lenguaje de espadas y garrotazos, esta segunda parte va a poner una mayor atención en la magia de lo que lo hizo la primera.



HÉROES DE HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Tipo de Ciudad Héroe Mágico Héroe Mítico

Castle	Cleric	Kinght
Rampart	Druid	Ranger
Tower	Wizard	Alchemist
Inferno	Pagan	Heretic
Necropolis	Necromancer	Death Knight
Dungeon	Warlock	Overlord
Stronghold	Battle Mage	Barbarian
Fortress	Witch	Beastmaster



Se han incluido nuevos hechizos, como las prácticas y archiconocidas bolas de fuego, o la nube asesina.

Un editor de escenarios y de unidades terminará de redondear este producto a los gustos de los estrategas de pro.

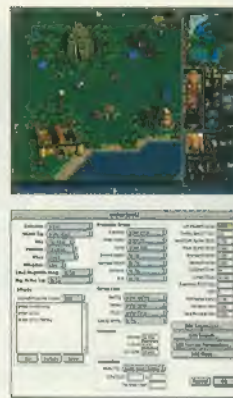
TURNOS Y 2D HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Este tipo de juegos parece, sólo al principio, tener un planteamiento un poco fuera de lugar con relación a los avances en software del que disfrutaban los juegos actuales. Con todo, el juego por turnos y la perspectiva 2D ofrecen unas ventajas que los anteriores juegos jamás podrán brindarnos. La elección depende de la actitud del jugador cuando se sienta frente al ordenador. Algunos desean verse inmersos en un combate veloz capaz de rociar sus ojos con múltiples efectos de luces y

que les exija tomar decisiones rápidamente y administrar diferentes recursos de manera simultánea. Otros, en cambio, no quieren prescindir de la pausa que los turnos permiten y ellos utilizan para evaluar con precisión el siguiente paso. Aquellos son los jugadores que gustan todavía de pegarse al joystick y éstos los que andan pegados a la lazo de café.

Heroes III será exactamente igual que sus anteriores secuelas, más las mejoras que los tiempos reclaman. Esto es, controlamos a un castillo y a un héroe (esto puede variar dependiendo del escenario) que deberá ir recorriendo un extenso mapa en busca de recursos y aliados. Mientras tanto, con el dinero que vayamos reservando, podemos ampliar nuestro castillo así como comprar nuevos héroes y ejércitos que los acompañen.

Llegado el momento de la lucha, la pantalla se cam-



VENTAJAS DE LAS DIFERENTES CLASES DE ESTRATEGIA

TIEMPO REAL: *Espectacularidad, sencillez, acción, inmersión del jugador en el juego.*

JUEGO POR TURNOS: *Mayor número de opciones, posibilidad de meditar y analizar las consecuencias de cada acción que tomemos. No hay en ningún momento una pérdida de control*

3D: *Espectacularidad y variabilidad en los gráficos gracias a las diferentes posiciones de la cámara.*

2D: *Simbolización del área de juego que permite un mayor detalle y accesibilidad de la misma.*

las anteriores entregas os hagáis una idea de la amplitud del juego, hemos incluido un cuadro de los nuevos héroes. También incluye otro estructurando editor de mapas.

TURNOS Y DOS DIMENSIONES

Sid Meir's Alpha Centauri Sid Meier vuelve a la carga. Esto debería bastar para garantizar la calidad del producto. Pero hay más. *Alpha Centauri* sigue la historia allá donde *Civilization II*, el gran juego de estrategia de todos los tiempos, la dejó; en el momento en que los humanos abandonan la tierra para establecer colonias en *Alpha Centauri*. De nuevo a cuestas con la investigación, la administración, la diplomacia y la guerra. Todo ello bien ordenado en una interfaz que promete estar a la altura de

la simplicidad con que Meier dota a sus juegos.

El principal reto al que deben enfrentarse los programadores, tal como ellos afirman, es encontrar un desarrollo argumental que permita al jugador juzgar en todo momento la importancia de sus acciones. Por ejemplo, en *Civilization II* si descubríamos la pólvora sabíamos evaluar la magnitud de nuestro descubrimiento, pero si en *Alpha Centauri* nos dicen que acabamos de descubrir el "software orgánico", es muy posible que no entendamos a dónde demonios vamos con eso. Para ello el juego pretende seguir la lógica de la mejor ciencia ficción.

La posibilidad de transformar la superficie del planeta para acomodarlo al bienestar de nuestras colonias o tocar las narices a las del enemigo dará a la estrategia una nueva dimensión.

En lo que más se va a destacar este programa, será en el aspecto diplomático y en la inteligencia artificial. Siguiendo con la política de *Civilization II*, el programa estará abierto a la manipulación del usuario que podrá diseñarlo y adaptarlo a su gusto. ♦



Por último, comentáis que...

TODAS LAS RESPUESTAS

Nuevamente, como sucediera el mes pasado, incluimos en esta ocasión una única carta de uno de nuestros lectores. La honradez con la que nos habla y la dureza de algunas de sus críticas nos mueven a publicarla, aun a pesar de no poder hacerlo en toda su amplitud y del tiempo pasado desde su recepción.

Saludos a Game Over:

Me llamo Vicente, tengo 17 años y poseo una Playstation y un PC. (...) Mi crítica la dirijo al artículo referente a Final Fantasy VII de su número 12. Lo primero que encuentro rozando el límite de lo insultante es que se dirijan a una consola como un mero aparato inútil de 20.000 ptas., frente a un PC de 200.000. (...) Ahora déjenme que me dirija a ciertos aspectos relacionados con un juego cuyo género es puramente el RPG. (...) Permítanme decirles que un juego de rol es una aventura con un sólido argumento en la que un personaje, al que nosotros encarnamos y del que creamos una mínima base de su carácter, forma parte de la historia de una manera más o menos protagonista, viendo cómo se desenvuelve la trama a nuestro alrededor. Así que déjenme decirles que si Final Fantasy VII no cumple esos requisitos para ustedes, eso quiere decir que ustedes no han jugado a FFFVII. Otro detalle es su estilo manga: ¿de verdad va a juzgar un juego por su procedencia? Me parece infame que porque a su redactor no le guste el manga, lo desprestigie de esa manera. (...) Otro punto que goza de la arbitraria opinión del autor y poco menos que reprochable, es tratar la música de FFFVII de minimalista, cuando es reconocida como una de las bandas sonoras de videojuegos más complejas, bellas y artísticas de todos los tiempos. (...)



Otra metedura de pata del autor, que no ha jugado mucho al juego, es que según él FFFVII no tiene elementos derivados de las leyendas contadas por Tolkien o de mitología; pero en el juego aparecen goblins y una de sus innovaciones es Hades. Aunque, según su autor, si un juego de rol no tiene los típicos elementos del género, como razas, hechizos y estereotipos, no es un buen juego de rol. En definitiva, que un juego de rol, según su autor, no puede ser original.

Otro de los aspectos que me hizo mucha gracia es el comentario de que te llegan a atacar cosas mutantes. Pues bien, déjeme decirle que si los monstruos que aparecen en la llamada de Chutthu no son mutantes o cosas extrañas, son ideales de belleza humana. Y eso de que te atacan cosas mutantes se lo ha sacado usted de la manga, ya que lo más cercano a un mutante son humanos transformados a partir de experimentos genéticos (y aparecen poco, porque si los que aparecen en FFFVII son mutantes, ya me dirá qué son los Grifos).

Por último, déjeme decirle que no tiene ni pies ni cabeza decir que el aprovechamiento del PC



es nulo cuando habla de secuencias de FMV, cuando supongo que usted sabrá que son secuencias prerrenderizadas y almacenadas en el CD, con lo que el PC no interviene más que en su reproducción. Y permítame que le diga que si la calidad no es más "realista" es porque de serlo así no estaría en consonancia. Le recuerdo que es manga, aunque a usted no le guste, con lo que se han recreado las FMV al más puro estilo manga, siguiendo con la tónica del juego. Acabando, les diré que entiendo que mi carta es demasiado larga para que sea publicada, aunque confío en su experiencia y en su capacidad de síntesis para que puedan recoger la esencia de la carta. (...) Sólo decirles que espero, por favor, su contestación y que les vaya tan bien como hasta ahora.

Un saludo de:

Vicente Serrano Marín



Ante todo, gracias por tu carta. Sirve, además de para otras cosas, para animar a todos los lectores a que expresen con libertad sus opiniones. Tenemos que decir desde la redacción que consideramos totalmente legítima y justificada tu réplica. Es más, muchos de los que andamos por aquí nos congratulamos de ser amantes del manga. Sin embargo, en la revista se admite una considerable pluralidad de opiniones, y aunque no tienen por qué ser compartidas por quienes somos los responsables de la misma, sí son respetadas.



NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO, SUSCRÍBETE

a **Game Over**

Si deseas estar en la vanguardia del mundo de la informática, suscribirse a **GAME OVER** es un primer paso acertado porque...

• Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos contenidos inimitables (...sólo a veces lo consiguen).

• Porque sin lugar a dudas, encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos, que en otras publicaciones del sector.

• Porque es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.

• Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que toda-

vía no conoce nadie en España.

• Porque en el CD-ROM incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.

• Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.

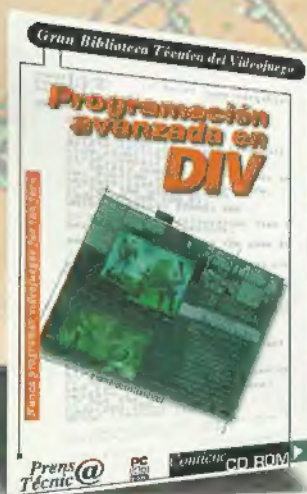
• Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso.

• Porque aparte del CD-ROM de regalo, mes a mes te sorprenderemos de alguna u otra manera.

• Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal, recibirás tu ejemplar de Game Over.

Además el **suscriptor** tiene derecho a la siguiente **oferta**:

- Con un año de suscripción (doce números) regalamos un producto a elegir entre...
- Con dos años de suscripción (veinticuatro números) regalamos dos productos a elegir entre...



PROGRAMACIÓN AVANZADA EN DIV
Libro Programación



SNOW WAVE
Juego de ordenador



THUNDER OFFSHORE
Juego de ordenador



Duelo de hechiceros



Tomb Raider 3



Tomb Raider 3



Tomb Raider 3



European Air War



F-16



F-16



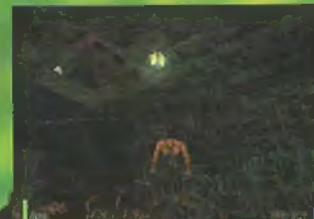
F-16



European Air War



Heretic II



Heretic II



Heretic II

DEMOS JUGABLES EN EL CD-ROM

TOMB RAIDER III

HERETIC II

DUELO DE HECHICEROS

EUROPEAN AIR WAR

F-16

• JUEGO COMPLETO RACE MANIA

NIVELES

Modificaciones para **CIVILIZATION II**

Nuevos niveles para **STARCRAFT**

Bots para **QUAKE II**

Shareware

Antivirus Anyware VirusScan de McAfee 3.1.8

Visualizadores

Paint Shop Pro 5.01

Graphics Workshop

ACD See 2.3

Sea-Graphics Viewer 1.3

Programación HTML

Coffe Cup

Diagnósticos funcionamiento

BCM Diagnostics

Sonido

Cool Edit

Controladores

DirectX 6.0

Browsers

Netscape Navigator 4.07

Microsoft Internet Explorer 4.01

Game Developer

Fuentes

DirectX

3DMania

Leo the Lion

Juego completo
LEO THE LION

Prens@
Técnic@

PC CD
rom

DEMONS EN EL CD

TOMB RAIDER III • HERETIC II
• DUELO DE HECHICEROS
• EUROPEAN AIR WAR • F-16

NIVELES
Modificaciones para
CIVILIZATION II
Niveles STARCRAFT
Bots para QUAKE II

Shareware:
Antivirus Anyware
VirusScan de McAfee
3.1.8

Visualizadores:
Paint Shop Pro
5.01 • Graphics
Workshop •
ACD See 2.3 •
Sea-Graphics
Viewer 1.3

Programación
HTML: Coffe Cup
Diagnósticos
funcionamiento: BCM
Diagnostics
Sonido: Cool Edit
Controladores: DirectX
6.0

Browsers:
Netscape Navigator
4.07 • Microsoft
Internet Explorer 4.01
Game Developer:
Fuentes • DirectX
3DMania

Juego completo LEO THE LION